DUŻA PRZYGODA TURNIEJOWA DO WARHAMMERA

MAGIA i MIECZ

cena 35000 zł

nr 6(11)/94

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109



GAMBLER

MIESIĘCZNIK GIER KOMPUTEROWYCH



ŚWIAT, W KTÓRYM FANTASTYKA STAJE SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ!

MAGAZYN DLA FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH, A W NIM: OPISY GIER, RECENZJE, NOWOŚCI, PUBLICYSTYKA, KONFERENCJA DE STROYERA.

*** CO MIESIĄC WŚRÓD PRENUMERATORÓW LOSOWANY JEST KOMPUTER PC 486 LUB AMIGA 4000!**

GAMBLER, AMIGA, CADCAMFORUM, ENTER, MŁODY TECHNIK, NET FORUM, PCKURIER, UNIX FORUM wydaje LUPUS Sp. z o. o., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. 415121

MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie!

Na wstępie chciałbym napisać parę słów o pewnej wielkiej imprezie, która miała miejsce wcale nie tak dawno temu, bo 22–25.09 w Lublinie. Wszyscy wtajemniczeni wiedzą już, że mowa o Polconie 94. Trzeba przyznać, że ludzi tym razem było jak mrówków, na tegoroczny, jubileuszowy konwent zwaliło się prawie sześciuset uczestników, z czego prawie połowę stanowili fanatycy RPG. Była tam oczywiście i nasza redakcja w pełnym składzie. Impreza była, nie przeczę, udana. Choć nie dało się uniknąć spooorych kłopotów organizacyjnych, było to rekompensowane duuużą ilością piwa. Zajdla (czyli nagrodę polskiego fandomu) otrzymał ojciec wiedźmina, Andrzej Sapkowski za opowiadanie „W leju po bombie", czym wcale się specjalnie nie zdziwił. Było trochę filmów, trochę spotkań z ciekawymi ludźmi, no i oczywiście gry. Grano we wszystko co się dało, nawet w grę terenową. Było spotkanie poświęcone systemom autorskim, z którego wyciągnięto szereg ciekawych i niezwykle interesujących wniosków (o tym szerzej w następnym numerze). Ogólnie było wesoło – jedna, wielka, nieustająca balanga! Chciałbym pozdrowić wszystkich, którzy się tam świetnie bawili (w tym jedną sympatyczną elfkę Ainaloht).

Dobra, czas wrócić do spraw aktualnych, czyli zawartości numeru. Jedenastka poświęcona jest kulturze Średniowiecza, a ściślej – zamkom, rycerzom i innym takim. Na uwagę zasługuje przewodni artykuł Maćka Kocuja o zamkach, czyli coś, co zaspokoi rządzę władzy, która trapi pewnie nie jednego gracza. Dzięki temu tekstowi każdy (tzn. taki, którego na to stać) gracz, będzie mógł pobudować sobie własną fortecę, samemu zaplanować jej wygląd i rozrysować na kartkach jego plan, oczywiście pod okiem swego Mistrza Gry. Wielu spośród nas trapi przecież niezaspokojone pragnienie zdobycia sławy, bogactwa i władzy. To ostatnie osiągniesz właśnie przez pobudowanie sobie solidnego zamczyska. Uniezależnisz się dzięki temu od innych, będziesz sobie „panem na włościach" i to Ty będziesz rządził na własnej ziemi. Masz więc już gdzie spędzić zimę i czas między kolejnymi przygodami, masz własne zaplecze, solidne mury i wojsko, które broni Cię przed najazdami chciwych sąsiadów lub przeciwnie, podbija dla Ciebie nowe ziemie. Na dworach już się z tobą liczą, bawisz się polityką, robisz sobie nowych potężnych przyjaciół i nowych, równie potężnych wrogów. Wszędzie traktują Cię teraz z należytymi honorami (a jeśli nie, to „psami poszczuć i wybatożyć!"), zapraszają na uczty i łowy. Jedni Cię wielbią, sławią i chwalą, inni otwarcie lub skrycie przeklinają, knując skrycie spisek, jak tu się Ciebie pozbyć i/lub pozbawić Cię tego wszystkiego, co sam uczciwie i prawnie (kto śmie sądzić inaczej, tego w ręce kata!) sobie zdobyłeś. Jesteś już o klasę wyżej od zwykłych poszukiwaczy przygód, jesteś arystokratą i magnatem, po prostu jesteś wreszcie Kimś! Pamiętam, kiedy mój bohater pobudował sobie zamek (po czterech latach grania) i dzięki temu teraz mój Lord Hunter jest baronem de Haggard, Wielkim Mistrzem Zakonu Czarnych Rycerzy i panem na rozległych ziemiach byłego prałactwa Almor w Greyhawku (AD&D), gdzie stoi jego wielka Czarna Forteca, siłą licznej armii trzęsąca całą okolicą na wiele dziesiątek mil wokół. „I kto mi teraz podskoczy!?" Ci z Was, którzy są w podobnej sytuacji, rozumieją mnie doskonale, cała reszta może jedynie zazdrościć i liczyć na to, że też kiedyś dostąpi zaszczytów wynikających z posiadania własnego zamku i ziemi. Musicie poza tym wiedzieć, że już sam ten fakt – własny zamek automatycznie wpływa na kształt następnych przygód, które stają się bardziej złożone i skomplikowane, muszą bowiem uwzględniać nowy status gracza, jego pozycję na politycznej mapie świata, w którym toczy się gra. To po prostu wyższa szkoła jazdy, nowy etap w rozwoju postaci, o czym powinien się przekonać każdy doświadczony gracz. Przygody takie muszą być i MG ma obowiązek je robić, choćby indywidualnie dla jednego tylko gracza, bo przecież zamek to nie tylko kupa kamieni, lecz miejsce tętniące swoim własnym życiem, gdzie ciągle coś się dzieje; doskonały punkt zaczepienia dla wielu ciekawych przygód. Choć scenariusza dla posiadających zamki graczy nie wydrukujemy, bo przecież nie każdy jest takim szczęśliwcem, zamieścimy za to artykuł, na podstawie którego MG będzie mógł losowo określać różne zdarzenia mogące zajść na zamku lub pobliskich terenach i łatwo samemu rozwijać je w przygody, krótsze lub dłuższe, indywidualne lub dla całej drużyny – w zależności od tego, jak Mistrz zaplanuje swój scenariusz.

Rozpisałem się trochę na temat zamków, więc o reszcie w skrócie.

Wszystkich maniaków profesji rycerskich powinien zainteresować opis systemu Pendragon, którego świat gry odzwierciedla wiernie Anglię za czasów króla Artura i rycerzy Okrągłego Stołu, a jedyną profesją jest rycerz. Wszystkim, którzy w Pendragona grają życzę zwieńczonego sukcesem poszukiwania Świętego Graala i wielu punktów chwały. Jeśli mowa już o chwale – można nią się okryć na rycerskim turnieju, o którym traktuje tekst z działu Ars Practica. Dla miłośników Starego Świata mamy wielką przygodę, oryginalny scenariusz z angielskiego pisma White Dwarf. Długa, ale z całą pewnością nie powinniście się znudzić. Dla kryształowców dalszy ciąg czarów VI kręgu i super magicznych przedmiotów, tym razem broń, artefaktyczne miecze, które same wybierają sobie właścicieli, a w ich rękach stają się prawdziwie zabójczą bronią – wroga tną, aż miło patrzeć, choć czasem nawet nic z niego nie zostaje. Mistrzowie Gry Kryształów pewnie się ucieszą, gdy zobaczą Vademecum walki, wprowadzające do systemu gry bardziej zaawansowane zasady. W bestiariuszu, jak zwykle, parę potworków i skrzydlaty wierzchowiec – pegaz. Ostatnio drukujemy na naszych łamach opowiadania naszych popularnych pisarzy fantasy, co stało się już chyba stałym punktem naszego programu. Tak więc i teraz będziecie mogli zaczytać się bez reszty w opowiadaniu napisanym przez, tym razem duet autorski, Jacka Komudę i Tomka Kołodziejczaka. Swoistą ciekawostką numeru jest psychotest, który powie wam, czy jesteście dobrymi graczami.

Następny numer będzie świąteczny, a w nim: sporo Warhammera, dalszy ciąg przygody Oczy Smoka oraz scenariusz Dom II, a także ankieta i miły prezent pod choinkę, czyli świąteczna RPG–krzyżówka, oczywiście z NAGRODAMI!!!

(hunter)

MAGIĄ I MIECZEM

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Wydawca: Jacek Rodek, „MAG".
Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gałecki, Tomek Kreczmar, Janusz T. J. Kusiński, Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graf.), Jacek Rodek, Darosław J. Toruń (red. nacz.), Wojciech Zalewski (strategia)
Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak
Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska
Stale współpracują: Marcin Nietrzebka, Jarosław Grzędowicz, Tomasz Kołodziejczak, Artur Szyndler
Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 6/10
Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa
tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-84
Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl
Ilustracja na okładce: Royo
Skład i łamanie własne.
Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.
Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

SPIS TREŚCI:

Cześć!

Hej, hej! Znowu jesteśmy, i to o ile wszystko poszło dobrze, to prawie bez opóźnienia. Miniony miesiąc był niezwykle bogaty w rozmaite wydarzenia, ale nie o opisy mi chodzi. Chciałbym jedynie zasugerować, że być może z tego powodu, oraz dlatego, że nadciągnął rok szkolny nadeszło dość mało listów z jakimiś ciekawymi pytaniami i problemami. Mimo to dało się wyłowić kilka interesujących fragmentów. Na początek zajmijmy się odpowiedzią na mój apel o ocenę listu z ostatniego numeru, krytycznie oceniającego KC. Oto fragment jednego z listów:

"...zarzuty przedstawione przez Piotra z numeru 10 są prawdziwe, dodałbym jeszcze zbytnie skomplikowanie zasad, mnóstwo rozmaitych charakterystyk graczy, które może dodają realizmu, ale odbierają przyjemność z gry. Ten system jest zbyt skomplikowany (sam gram w AD&D i uważam, że tam wykorzystywane charakterystyki są wystarczające). Nawet doświadczeni gracze (a znam takich paru), którzy grali już w różnych systemach, mówią, że KC są zbyt rozbudowane..."

Paweł z Iławy

Bardzo chciałbym zacytować dla równowagi fragment jakiegoś listu, który wstawia się za KC, jednak jak do tej pory takowy do mnie nie dotarł. No, co jest miłośnicy Kryształków? Sprężcie się i dajcie nam znać, co na ten temat myślicie.

Mam nadzieję, że w chwili czytania tych słów każdy, kto zamówił Warhammera zdążył już go dostać (to był kawał roboty z wysyłką tych wszystkich książeczek, dlatego trochę to trwało) i w tej chwili lasy Starego Świata huczą od kwików wyrzynanych orków. Tak poważnie, to chcielibyśmy, żebyście nadsyłali do nas swoje uwagi na temat tej gry, sposobu jej wydania, zauważonych pomyłek. Pomoże nam to bardzo przy planowanym, drugim już wydaniu, które będzie prawdopodobnie przed świętami Bożego Narodzenia. Z niecierpliwością czekamy również na pytania na temat interpretacji zasad gry i jej świata. Dziś pierwsze z nich:

Czy cechy procentowe mogą wyjść poza 100? Jeśli tak, to kiedy i jakie ma to skutki?

W Warhammerze żadna cecha nie może przekroczyć poziomu 100 (tylko niektóre, bardzo rzadko spotykane przedmioty magiczne oferują taką możliwość, ale musi być to wyraźnie stwierdzone w opisie danego artefaktu). Co więcej nie może przekroczyć nawet 99, dlatego, że rezultat 100 osiągnięty rzutem kością k100 powinien zawsze być interpretowany jako nieudane działanie. Dokładne omówienie tego problemu zawarte jest na stronie 14 podręcznika w części zatytułowanej *Charakterystyka*.

Jak się mają punkty obciążenia do wagi w kilogramach?

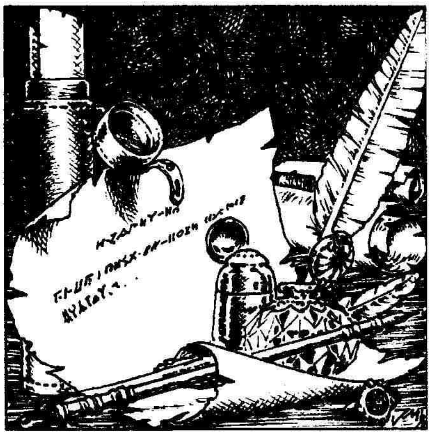
Nijak. Punkty obciążenia nie są odzwierciedleniem wagi danego przedmiotu, a raczej nie są odzwierciedleniem TYLKO jego wagi. Pod uwagę zostały wzięte również wielkość przedmiotu, niewygody związane z jego noszeniem i temu podobne sprawy. Sprawa ta jest omówiona na stronie 75 podręcznika w części zatytułowanej *Pancerz i obciążenie*.

Kiedy i jakie rozszerzenia do *Warhammera* ukażą się w języku polskim?

Na rynku ukażą się wszystkie dodatki i zbiory scenariuszy do WFRP. Jako pierwsza ukaże się minikampania zatytułowana **Licznistrz** (planowany termin wydania przełom listopada/grudnia), później **Warhammer – Księga wiedzy tajemnej** (jeszcze w tym roku), a następnie **Restless Dead** i kampania **The Enemy Within**, po której ukażą się kolejne scenariusze. Oczywiście będziemy o tym głośno krzyczeć. *Wszystkie pytania skierował do nas Tomek z Lublina.*

Skoro jesteśmy już przy naszych planach wydawniczych, to może poinformuję co ciekawego wyjdzie z naszych kuźni jeszcze w tym roku. O dodatkach do Warhammera pisałem przed chwilą, powtarzać się nie będę. Oprócz nich ukaże się system Andrzeja Sapkowskiego w postaci książkowej, w którym obok materiałów zamieszczonych w 7 numerze MiM, znajdzie się wiele dodatkowych informacji, map, zwierzątek, których jedynym celem jest ponieść śmierć z rąk graczy i gotowych scenariuszy. Oprócz tego gra wojenna Piotrków 1939 *i prawdopodobnie grę rpg opartą na „Władcy Pierścieni".*

Nasze comiesięczne spotkanie zakończę apelem o listy. Przysyłajcie ich jak najwięcej, ale pamiętajcie, że o ile chcecie otrzymać odpowiedź załączcie do listu znaczek i kopertę zaadresowaną do siebie. Mamy w redakcji dwa głodne smoki błotne żywiące się listami z prośbą o odpowiedź, w których nie było takich prezentów (najgorsze jest to błoto, bleee!!!). Poza tym, apeluję do wszystkich naszych Czytelników o nadsyłanie zamówień na produkowane przez nas produkty na blankietach zamówień zamieszczanych w OSTATNIM numerze pisma. Proszę o ich czytelne wypełnianie, najlepiej drukowanymi literami. Dzięki temu unikacie niespodzianki w postaci listu z prośbą o dopłatę lub potwierdzenie danych. Jeżeli już przy tym jesteśmy, to chciałbym jeszcze raz przypomnieć Wam o tym, że cena za Warhammera opiewająca na 240. 000 była aktualna TYLKO DO POCZĄTKU WRZEŚNIA.



PROSIMY O NIEPRZYSYŁANIE ZAMÓWIEŃ NA WARHAMMERA W CENIE 240.000 zł. Od początku listopada grę można nabyć w cenie 495.000 zł. Osoby, które chcą ją zakupić, a do tej pory nie dopłaciły pieniędzy, proszone są o wpłacenie różnicy.

Adresy osób poszukujących kontaktu z innymi graczami:

Paweł Bogacz
Iława tel. 18-38-86

Michał Kambarelis (13 lat)
Ul. Kwiska 13/9
54-210 Wrocław

Nawiążę kontakt z ludźmi grającymi w KC, Warhammera i Battletecha
Andrzej Wolski
Ul. Wyspiańskiego 33/13
50-370 Wrocław

Poszukuję graczy z Zielonej Góry
Łukasz Krawiec
Ul. Szeroka 11
67-115 Bytom Odrz.
woj. zielonogórskie

Piotr Piotrowski
Ul. Powstańców Wielkopolskich 27/2
58-500 Jelenia Góra Tel. 219-44

Rafał Kiecok (15 lat)
Ul. Partyzantów 12
43-200 Pszczyna Tel. 47-76

Kluby:

Lubelski Klub Gier Fabularnych
"Dol Guldur"
Klub Osiedlowy "Odeon"
Ul. Okrzei
(niestety to cały adres klubu)
Adres kontaktowy:
Kamil Zinczuk
Ul. Obywatelska 14/9
20-092 Lublin tel. 77-21-77

Klub Gier Fabularnych
przy Liceum Ogólnokształcącym nr 1
w Lesznie
Kontakt:
Wawrzyniec Michalczyk
Ul. Podmiejska 45
64-100 Leszno

Warhammer pocztą...

Należą się z naszej strony przeprosiny dla wszystkich tych, którzy zamówili u nas Warhammera. Długo czekaliście, ale w końcu jest i powinien już trafić do Waszych rąk. Bardzo przepraszamy, że tak długo kazaliśmy Wam czekać na upragnioną przesyłkę. Poczta ma swoje ograniczenia, co do ilości przyjmowanych dziennie paczek, a i my nie mogliśmy przecież poświęcić całego naszego czasu na pakowanie, wiązanie i naklejanie znaczków, bo przecież numer też powinien być na czas. A jak pracuje poczta, każdy wie – spóźnione przesyłki nie należą wcale do rzadkości. Zamówień było naprawdę wiele, co kosztowało nas sporo czasu i pracy. Wysyłaliśmy paczki w kolejności w jakiej napłynęły do nas zamówienia, a więc pierwsi otrzymali grę Ci, którzy najwcześniej dokonali wpłaty. Na samym końcu realizowaliśmy zamówienia podwójne i większe. W efekcie cały proces wysyłki znacznie się przeciągnął, numer też nam się przez to opóźnił, ale ostatecznie powinniście być chyba zadowoleni. W chwili, w której czytacie te słowa, wszystkie paczki powinny już dotrzeć pod wskazany adres, a cierpliwość wszystkich czekających sowicie nagrodzona. Niestety, czy to z winy poczty, czy też niektórych z was, którzy nie odebrali przesyłki w terminie lub podali niewłaściwy (lub nieczytelny i źle przez nas „odszyfrowany") adres, otrzymaliśmy parę zwrotów. Podajemy listę tych osób, aby zweryfikowały dane i odezwały się do nas, listownie lub telefonicznie. Podobnie niech postąpią Ci, którzy z jakichś przyczyn w ogóle podręcznika nie otrzymali, zwłaszcza jeśli zamawiali go bardzo dawno temu. Dotyczy to także zamawiających prenumeratę naszego pisma, numery archiwalne i ostatnie. Wybaczcie, że jeszcze raz musimy powtórzyć, ale najwyraźniej jest to konieczne, wypełniajcie blankiety zamówień czytelnie, najlepiej DRUKOWANYMI I DUŻYMI literami tak, abyśmy nie musieli potem zabawiać się w Sherlocka Holmesa i zgadywać, jak kto się nazywa i gdzie mieszka. Przy okazji, odebraliśmy parę telefonów z pytaniami w sprawie złego stanu książki (pognieciona okładka, zmoczone strone etc.). Wyjaśniamy zatem raz jeszcze, nie jest to nasza wina. Za zniszczoną przesyłkę odpowiada poczta, a przynajmniej powinna, choć jak sądzimy, liczba skarg na nasz krajowy Urząd Pocztowy jest tak horrendalnie duża, że jedna więcej nic nie zmieni i w najlepszym razie usłyszycie słowa przeprosin. Wszystkim szczęśliwcom, którzy już Warhammera otrzymali życzymy przyjemnej rozgrywki i proponujemy dwie kolejne, uzupełniające grę pozycje, na które wciąż jeszcze przyjmujemy zamówienia, a które powinny ukazać się w najbliższym czasie, jak tylko wprowadzimy ostateczne poprawki.

Oto lista osób, których paczki poczta przysłała nam do nas z powrotem:

Maciej Dawidziuk, M.Zaruskiego 4/31, 43-316 Bielsko-Biała
Maciej Jankowski, Kętrzyńskiego 9, 10-423 Olsztyn
Marcin Gołębiewski, Wojciechowskiego 16a/17, 62-600 Koło
Bartłomiej Skowron, Św. Józefa, 44-217 Rybnik (prenumerata)
Robert Gładkowski, Chylońska 52/14, 81-041 Gdynia
Krzysztof Cebula, Wrocławska 918, 41-506 Chorzów
Wojciech Brzeziński, Chrobrego 6/13, 29-300 Sędrzejów
Bartosz Lamch, Kórnicka 5, 60-985 Poznań
Krzysztof Nyziec, Oś. Młodych 5a/4, 39-120 Sochaczew
Maciej Kwiatkowski, Narutowicza 128/8, 90-145 Łódź

Prosimy wypełniać czytelnie!

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł..........

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł..........

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł..........

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł..........

podpis przyjmującego

Prosimy wypełniać czytelnie!

ZAMAWIAM:

"Magia i Miecz" nr 12
.... szt x 30000 zł = ... zł
"Magia i miecz - Labirynt" nr 1
.... szt x .... zł = ... zł
"Warhammer - edycja polska"
.... szt x 495000 zł = ... zł
"Warhammer: Liczmistrz"
.... szt x 150000 zł = ... zł
"Warhammer: Księga wiedzy tajemnej"
.... szt x 150000 zł = ... zł
Archiwalne numery "Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

ZAMAWIAM:

"Magia i Miecz" nr 12
.... szt x 30000 zł = ... zł
"Magia i miecz - Labirynt" nr 1
.... szt x .... zł = ... zł
"Warhammer - edycja polska"
.... szt x 495000 zł = ... zł
"Warhammer: Liczmistrz"
.... szt x 150000 zł = ... zł
"Warhammer: Księga wiedzy tajemnej"
.... szt x 150000 zł = ... zł
Archiwalne numery "Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.
nr ilość 1 2 3 4 5 / nr ilość 6 7 8 9 10
(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

ZAMAWIAM:

"Magia i Miecz" nr 12
.... szt x 30000 zł = ... zł
"Magia i miecz - Labirynt" nr 1
.... szt x .... zł = ... zł
"Warhammer - edycja polska"
.... szt x 495000 zł = ... zł
"Warhammer: Liczmistrz"
.... szt x 150000 zł = ... zł
"Warhammer: Księga wiedzy tajemnej"
.... szt x 150000 zł = ... zł
Archiwalne numery "Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.
nr ilość 1 2 3 4 5 / nr ilość 6 7 8 9 10
(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

ZAMAWIAM:

"Magia i Miecz" nr 12
.... szt x 30000 zł = ... zł
"Magia i miecz - Labirynt" nr 1
.... szt x .... zł = ... zł
"Warhammer - edycja polska"
.... szt x 495000 zł = ... zł
"Warhammer: Liczmistrz"
.... szt x 150000 zł = ... zł
"Warhammer: Księga wiedzy tajemnej"
.... szt x 150000 zł = ... zł
Archiwalne numery "Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.
nr ilość 1 2 3 4 5 / nr ilość 6 7 8 9 10
(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)



MAGIA I MIECZ - LABIRYNT

SPECJALNY DODATEK DO MAGII I MIECZA

Mamy przyjemność poinformować Cię, Szanowny Czytelniku, że uruchamiamy nowe pismo. Ma ono uzupełniać ofertę *Magii i Miecza* i *Warhammera*. Całą jego objętość wypełnią oryginalne przygody do prezentowanych przez nas systemów.

Pismo ukazywać się będzie w małym nakładzie i **nie będzie** rozprowadzane przez kioski RUCH. Tak więc *MiM-LABIRYNT* będziecie mogli kupić **WYŁĄCZNIE** we współpracujących z nami księgarniach oraz w prenumeracie.

Każdy numer zawierać będzie dwie przygody – jedną do *Kryształów Czasu*, drugą do *Warhammera* (przynajmniej na razie, dopóki są to jedyne systemy dostępne w języku polskim). Oczywiście, dla MG, prowadzących rozgrywki w innych systemach mogą się one stać doskonałą podstawą do opracowania własnych scenariuszy.

Atrakcją zeszytów *LABIRYNTU* będzie graficzne „oprzyrządowanie" przygód. Plany, mapy, stare pergaminy - wszystko to zostanie przygotowane przez naszych grafików. Każdy zeszyt zawierać też będzie trzy kartonowe, dwubarwne podłogi - do wykorzystania w nie tylko w danej przygodzie, ale i w przyszłych kampaniach.

MAGIA I MIECZ-LABIRYNT ukazywać się będzie początkowa raz na dwa miesiące. Od Ciebie zależy, czy będziemy mogli (jak planujemy) przejść na miesięczny cykl ukazywania się pisma i zwiększyć jego objętość. Zapraszamy Cię na kolejne przygody w fantastycznych krainach Orchii i Starego Świata.

Pismo można zamawiać, dokonując stosownej wpłaty na wydrukowanym tu obok blankiecie. Cena w księgarniach i prenumeracie: 39 tys. zł. Przewidujemy liczne zniżki:

- dla prenumeratorów MiM, członków Klubu Magii i Miecza oraz przy zamówieniach 2-4 egz. 35 tys. zł
- przy zamówieniach powyżej 4 egz. 30 tys. zł

PIERWSZY ZESZYT JUŻ W SPRZEDAŻY!

- Pierwsza morska przygoda w świecie Kryształów Czasu. Kogo spotkają nasi bohaterowie na okręcie „Szept"? Dokąd nim dopłyną?!
- Co czeka grupę w wiosce, leżącej w odludnym zakątku Imperium? Zdołają pokonać zło, czy sami staną się jego sługami?!

DRYFUJĄCE OGRODY BAHB-ELONNA

Basil Barret

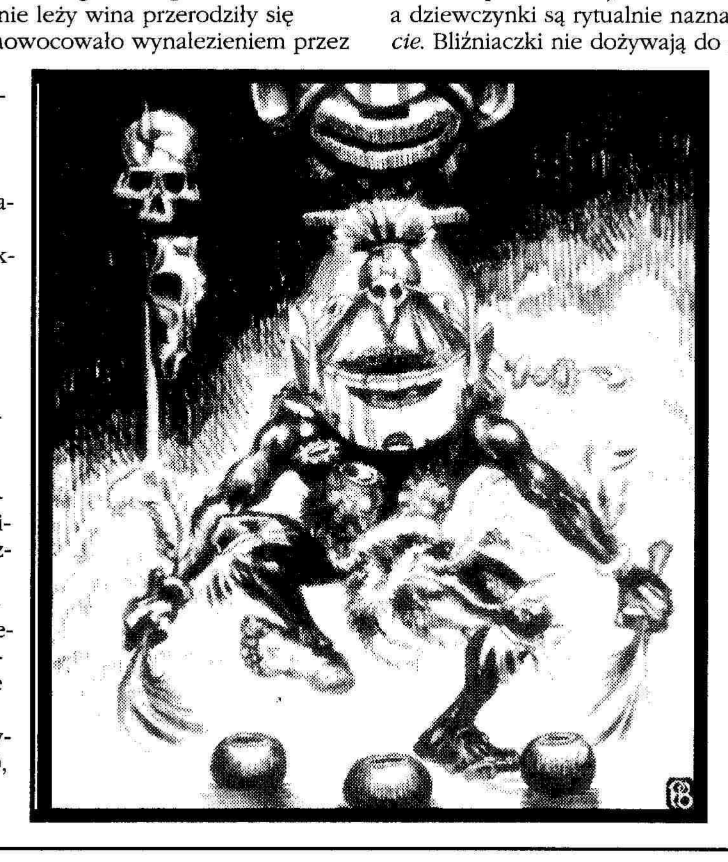
tłum. Dariusz Paszkowski

WPROWADZENIE

Ten scenariusz został napisany specjalnie dla potrzeb konkursu, przeprowadzonego na **Games Day 1987**. Opublikowaliśmy go w formie, umożliwiającej odtworzenie konkursowej zabawy. Służy on także jako wprowadzenie do dodatku, opisującego krainę Lustrii (patrz **WFRP**, mapa świata str. 272), który wkrótce ma ukazać się na rynku. Na **Games Day** drużyna musiała grać małą bandą pigmejów. Ich charakterystyki zostały podane w scenariuszu, byś i ty również mógł się nimi posłużyć. Przed rozpoczęciem gry powinieneś dokładnie przeczytać notatki, dotyczące szamanów, duchów przodków i czaru *Kontrola duchów.* Jeżeli grupa będzie inna niż zalecana, wówczas całkiem prawdopodobna jest strata ulubionych bohaterów graczy. Większa część scenariusza jest dostosowana do pigmejów (wysokość tuneli, obecność pigmejskich przodków i inne, temu podobne rzeczy), ponadto grupa bez dostępu do magii pigmejskiej, na niektórych obszarach może mieć poważne trudności.

Pigmeje z Lustrii

Wiele dziesiątków tysięcy lat temu nad Lustrią pojawił się statek kosmiczny kierowany przez rasę małych kosmicznych podróżników. Na nieszczęście lądowanie nie przebiegło zgodnie z planem i ci, którzy przeżyli katastrofę musieli przystosować się do swego nowego domu. Drobne spory o to, po czyjej stronie leży wina przerodziły się wkrótce w konflikt, co zaowocowało wynalezieniem przez przodków dzisiejszych pigmejów w pełni doskonałego sposobu rozprawiania się z oponentami: po prostu ich zjadali. Gwoli sprawiedliwości należy dodać, że pigmejscy przodkowie zawsze recyklowali swoich martwych kolegów, teraz jedynie rozszerzyli ten proces o polowanie. Ponieważ „żywność" na ogół się temu sprzeciwiała, wynaleziono wyrafinowane metody dostarczania jej żywcem (np. trucizny paraliżujące). Wkrótce oryginalni podróżnicy kosmiczni utracili swoją wiedzę technologiczną zachowując jednak aktywne zainteresowanie sztuką kulinarną. Pigmejskie uzbrojenie składa się z oszczepów z drzewcami wzmacnianymi ogniem (obrażenia -1), krzemiennych sztyletów (obrażenia -1) i maczug, służących do rzucania. Ta ostatnia broń w czasie walki wręcz zalicza się do kategorii *improwizowanych* broni ręcznych, a jeśli zostanie rzucona, traktowana jest jako rzucany topór (obrażenia -1). Najbardziej jednak faworyzowaną bronią jest dmuchawka z zatrutymi strzałkami. Sztylety są mocowane do pasa, przy którym wisi dodatkowo sześć strzałek. Do tego pigmej w ręce, w której trzyma tarczę, nosi dmuchawkę i maczugę lub dmuchawkę i trzy oszczepy.



Szamani

Szamani są plemiennymi kapłanami pigmejów. Zawsze czczą jedno z dwóch głównych bóstw pigmejskich (patrz niżej) i posiadają odmienne umiejętności zależnie od tego, które z nich wspierają. W pewien sposób są podobni do alchemików Starego Świata, podobnie jak oni wierzą w moc ziół i ceremonii, mają również mniejsze zdolności magiczne niż czarodzieje z tego samego poziomu.
Kiedy w pigmejskiej wiosce urodzą się bliźniaki płci męskiej, na cześć tego wydarzenia urządzana jest uczta, chłopcy natomiast zostają rytualnie naznaczeni na szamanów dwóch bogów: **Pszczelomira** i **Perzomroka**, przy czym grubszy noworodek zostaje przeznaczony Pszczelomirowi. Kiedy osiągną wiek piętnastu lat, na przeciwległych końcach wioski zostają im wyznaczone chaty, które służą przez resztę ich życia jako miejsce kultu boga. Jeżeli w wiosce jest już para szamanów, bliźniaki aż do śmierci jednego z nich (patrz poniżej) pozostają uczniami. Jeżeli urodzą się bliźniaki płci żeńskiej, wówczas także urządza się ucztę, a dziewczynki są rytualnie naznaczane jako *Honorowi goście.* Bliźniaczki nie dożywają do piętnastu lat.
Należy zwrócić uwagę na fakt, że wioska albo nie posiada żadnego szamana albo ma ich dwóch (po jednym dla każdego boga). Jednakże każdy z szamanów udaje, że ten drugi nie istnieje. Każdy z nich, zapytany, będzie twierdził, że jest jedynym szamanem w wiosce. Nigdy ze sobą nie rozmawiają i unikają spotkań.
Chociaż znają trochę czarów, używają ich tylko w samoobronie lub z dala od rodzinnej wioski, preferując rozwiązywanie codziennych problemów przy użyciu ziół, narkotyków i rozmaitych mikstur. Ich sposób podejścia do problemu jest różny, uzależniony od boga, któremu służą. Jeżeli wieśniak złoży któremuś z nich wizytę, narzekając na rywala do ręki ukochanej, szaman Pszczelomira

przygotuje eliksir miłości, który należy zaaplikować obiektowi uczuć, tymczasem Perzomrok prawdopodobnie zaoferuje truciznę, którą należy podać rywalowi!
Pigmeje nie przechodzą nowicjatu, po ukończeniu piętnastu lat automatycznie stając się szamanami 1 poziomu (poprzez boską interwencję). Poza tym podlegają normalnym regułom kapłańskim (**WFRP**, str. 149-151). Osadnik, który pragnie zostać szamanem, najpierw musi odsłużyć nowicjat u szamana pigmejskiego zgodnie z normalnymi zasadami profesji kapłańskiej. Kiedy szaman chce awansować, przez dwa dni i dwie noce medytuje w swojej chacie, po czym zamienia 100 PD (na poziom) na rzut w **Tabeli rozwoju kapłana**, modyfikowany jak zwykle przez zachowanie (**WFRP** str. 150).
Kiedy jeden z szamanów umrze, nieważne czy z przyczyn naturalnych czy mniej naturalnych, wówczas drugi opuszcza wioskę, poświęcając się wędrownemu stylowi życia. Można go wówczas namówić, aby na krótki czas przyłączył się do jakiejś grupy poszukiwaczy przygód.
Zwróć uwagę na zamieszczone poniżej trzy nowe czary – znajdą się one też w dodatku opisującym Lustrię. *Kontrola duchów* została opisana szczegółowo, ponieważ będziesz jej potrzebował w tym scenariuszu.

Schemat Rozwinięć – poziom 1

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10	+1	+10	+10	+10	+10	+10	10[2]

Schemat Rozwinięć – poziom 2

Sz[1]	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-1	+10	+10	+1	+1	+3	+20	+2	+20	+20	+20	+20	+20	20[2]

Schemat Rozwinięć – poziom 3

Sz[1]	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-2	+20	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	30[2]

1. Dotyczy tylko szamanów Pszczelomira. (Oczekuje się od nich, że w swej imitacji boga będą nadzwyczaj tłuści, co pociąga za sobą redukcję **Szybkości**.)



2. Szamani Pszczelomira mają to dodawane do **Ogd**. Szamani Perzomroka mają to odejmowane.
Umiejętności - poziom 1: Gadanina[3], Medytacja, Mocna głowa[3], Piwowarstwo, Rozpoznawanie roślin, Rzucanie czarów – magia prosta, Widzenie w ciemnościach[4], Zielarstwo
Umiejętności - poziom 2: Farmacja (tylko naturalna), Krasomówstwo[3], Leczenie chorób[3], Rzucanie czarów – kapłańskich 1 poziomu, Rzucanie czarów – *Kontrola duchów*[L], Warzenie trucizn[4], Wykrywanie magii.
Umiejętności - poziom 3: Astronomia, Rzucanie czarów - kapłańskich 2 poziomu, Rzucanie czarów – *Tworzenie kukiełki*[4L], Rzucanie czarów – *Przyśpieszenie wzrostu*[3L], Wróżenie[4], Wykrywanie istot magicznych, Wytwarzanie eliksirów.
Klucz:
3 - tylko szamani Pszczelomira
4 - tylko szamani Perzomroka
L - nowe czary, opis w dodatku o Lustrii
Punkty Magii: 2K4 na poziomie 1, 2K6 na każdym poziomie następnym.
Wyposażenie: Wielka chata (mroczna i posępna); 2K6 tykw z rozmaitymi ziołami i proszkami, prymitywny kamienny moździerz i tłuczek, K4 klatek zawierających K6 małych zwierząt (kurczaki, węże, szczury, ptaki), kolorowe paciorki, suszone jaszczurki, itd.
Szaman Pszczelomira: dmuchawka, maczuga, 2K4 tykw piwa, rozmaita żywność.
Szaman Perzomroka: kij, pierzaste nakrycie głowy, 2K4 ludzkich kości z palców
Profesje wyjściowe: szaman – kolejny poziom (maks. 3).

Pszczelomir i Perzomrok

Opiekuńczy Bogowie Pigmejów
Opis: Zgodnie z pigmejskimi mitami, świat został stworzony przez trzynastu małych bogów, którzy spotkali się potem na olbrzymiej uczcie, podczas której świętowali to wydarzenie. W czasie uczty dwaj przyrodni bracia zamordowali pozostałych jedenastu bogów i do dnia dzisiejszego wciąż ucztują na ciałach byłych towarzyszy.
Z obydwu bogów Perzomrok jest bardziej rozważny i stateczny, w legendach odzwierciedlany jest jako intrygant. Jest inteligentny, samolubny i kompletnie amoralny. Jego sfery wpływów to: praca, cierpienie, choroby i śmierć, intrygi polityczne i zdobywanie władzy dla własnego dobra. Wyobrażany jest jako olbrzymi pigmej – pełne 180 centymetrów wzrostu – noszący krokodyle skóry, pierzaste nakrycie głowy i potężną, drewnianą różdżkę.
Pszczelomir przedstawiany jest w bardziej pogodny sposób. Nie jest zainteresowany pracą, intrygami, zbyt intensywym myśleniem, robieniem czegokolwiek innego, niż jedzenie i picie. Mówiąc ogólnie lubi miło spędzać czas. Jego sfery wpływów obejmują wszelką działalność próżniaczą, zdrowie i dobre samopoczucie. Lubi zachęcać do ospałości. Mierzy 150 centymetrów wzrostu i jest wysoki, jak na pigmeja, lecz niski w kategoriach boskich. Jest krępy, przysadzisty, ciemnoskóry, niechlujny i ma niezmiernie wydatny brzuch. Najczęściej jest nagi, ale może nosić przepaskę biodrową. Posługuje się maczugą i dmuchawką.
Szaman Pszczelomira jest wśród wieśniaków bardziej popularny – przychodzą do niego ponieważ z góry zakładają, że będzie chciał im pomóc. Chociaż szaman Perzomroka jest niepopularny i powszechnie unikany, wieśniacy nigdy otwarcie się mu nie przeciwstawiają i szukają jego porad w obawie przed gniewem Perzomroka. Kiedy wieśniacy mają problem (choroba, rywal, wzdęcia, itd.) wówczas potajemnie zasięgają konsultacji u obu szamanów i próbują wprowadzić w życie obie rady (na ogół zupełnie sprzeczne). Imiona obu bogów różnią się w zależności od wioski. Pszczelomir i Perzomrok są imionami czysto przykładowymi. Mistrz Gry powinien wymyśleć nową parę imion dla każdej, odwiedzanej przez graczy wioski.
Charakter: Neutralny (Pszczelomir z tendencją do Dobrego, Perzomrok z tendencją do Złego).

Symbol: Emblematem Pszczelomira jest nierówne półkole (półksiężyc) z końcami wygiętymi ku górze (można by rzec, że są to uśmiechnięte usta), podczas gdy symbol Perzomroka ma końce skierowane do dołu. Wielu pigmejów nosi ten symbol na przedmiocie, który może być szybko odwrócony do góry nogami (np. okrągła tarcza) – tak, aby mogli zademonstrować odpowiedni znak, kiedy spotkają któregoś z szamanów.
Zasięg kultu: Pszczelomir i Perzomrok są czczeni (wielbieni byłoby tu zbyt mocnym słowem) przez pigmejów w całej Lustrii.
Świątynie: Nie istnieją jako takie, chociaż chaty szamanów są uważane za miejsca święte, a imię jednego boga nigdy nie jest wymawiane w przybytku drugiego. Nie istnieje żadna organizacja, zrzeszająca wyznawców z sąsiadujących ze sobą wiosek.
Przyjaciele i wrogowie: Stosunki pomiędzy szamanami często bywają niezwykle napięte, a oni sami są wiecznie skłóceni (w takich sytuacjach wszyscy wieśniacy pozostają bezstronni, chociaż w sekrecie zapewniają obu szamanów, że mają ich wyłączne poparcie). Mimo tych waśni obydwaj jednoczą się w nienawiści przeciwko „Nowym Bogom" – różnym bogom Nowego Świata i bogom z Norski, którzy pojawili się wraz z osadnikami. Inne, rodzime bóstwa Lustrii są zwykle tolerowane.
Dni świąt: Nie ma specjalnych dni świętych. Pszczelomirowi cześć jest oddawana podczas każdej wielkiej uczty, a szacunek Perzomrokowi z okazji śmierci w wiosce.
Wymagania kultu: Jak już wcześniej powiedziano, tylko bracia bliźniacy zostają szamanami. Każdy z nich może przyjąć na ucznia jakiegoś osadnika (wierząc, że zapewni mu to większy autorytet, niż ma przeciwnik). Tak wyszkolony szaman nie musi być jednym z bliźniaków, musi jednak przekonać swego mistrza, że do tej pory nie miał i nie będzie miał nic wspólnego z konkurencją.
Przykazania: Wyznawcom Pszczelomira nie wolno odrzucić poczęstunku, chyba że wiedzą, iż jest zatruty lub w inny sposób niebezpieczny. Muszą dzielić się własną żywnością z każdym, kto o to poprosi. Wyznawcy Perzomroka nigdy z własnej woli nie mogą częstować jedzeniem oraz nie mogą spożywać go w obecności innych (często też twierdzą, że w ogóle nie jadają, chociaż jest to oczywistą nieprawdą). Obaj szamani muszą uważnie wysłuchiwać wszelkich problemów, z którymi wieśniacy do nich przychodzą (chociaż często udają, że ich nie ma, kiedy są odwiedzani przez plotkarzy i hipochondryków), choć niekoniecznie muszą udzielić pomocy lub porady.
Używane czary: Szaman Perzomroka może używać całej magii prostej, za wyjątkiem czaru *Usunięcie przekleństwa* i całej magii wojennej (1 i 2 poziomu) oprócz czaru *Leczenie lekkich zranień*. Szaman Pszczelomira ma dostęp do całej magii prostej, za wyjątkiem czaru *Przekleństwo* i całej magii elementalnej (1 i 2 poziomu) oprócz czaru *Grad kamieni*.
Próby: Wyznaczane przez Pszczelomira zawsze będą zawierały element konsumpcji nadzwyczajnej ilości jadła i alkoholu. Testy, wyznaczane przez Perzomroka zwykle obejmują usunięcie przy użyciu trucizny politycznego przeciwnika (ale nigdy szamana Pszczelomira), lub udane przeprowadzenie jakiejś korupcyjnej, bądź innej intrygi, sprzecznej z ogólnym dobrem.
Błogosławieństwa: Perzomrok niezachwianie odmawia udzielania jakichkolwiek błogosławieństw i może nawet nałożyć pomniejsze przekleństwo na każdego, kto będzie wytrwale się o nie dopominał. Pszczelomir faworyzuje takie umiejętności jak: piwowarstwo, gotowanie, mocna głowa, leczenie chorób, hazard, leczenie ran, szyderstwo i szczęście. Testy faworyzowane przez niego to: bleff, choroby, hazard i trucizny.



Duchy przodków

Duchy przodków są eteryczną pozostałością martwych pigmejów, którzy odwiedzają żywych w celu udzielenia pomocy (życzliwe duchy), bądź w poszukiwaniu odwetu (wrogie duchy). Posiadają *Widzenie w ciemnościach* do 48 metrów. Duchy przodków są zwykle męskie, ale niektóre z nich (10 %) mogą być żeńskie. Wrogie duchy są zwykle spotykane tylko w miejscach śmierci ich cielesnych powłok, w określone noce roku. Powracają, aby dręczyć żywych (którzy w tym czasie trzymają się blisko szczepowego ognia, oddając się pod ochronę swoich szamanów i życzliwych duchów). Z dala od miejsc swoich śmierci wrogie duchy mogą być napotkane po wezwaniu przez szamana. Życzliwe duchy często składają wizytę, bo mają taki kaprys lub aby udzielić pomocy swoim potomkom i nigdy nie można ich spotkać z dala od ich starych wiosek.
Budowa ciała: Życzliwe duchy nie mogą być widziane w świetle dnia. W nocy pojawiają się jako prześwitujący wizerunek osoby, którą byli za najlepszych lat swego życia (może to być najlepszy okres umysłowy – wizerunek będzie wówczas przedstawiał starego, mądrego osobnika). Wrogie duchy pojawiają się w formie świecącego pigmeja. Są to ci, którzy zmarli gwałtowną śmiercią, czasami z ręki innych wrogich duchów i zawsze pojawiają się w takiej postaci, jak wyglądali w momencie swej śmierci (na ogół z twarzami wykrzywionymi w przedśmiernym grymasie).
Cechy psychologiczne: Duchy są *podatne na niestabilność*, chyba, że znajdują się w zasięgu 48 metrów od ich fizycznych szczątków bądź miejsca śmierci. W każdym przypadku są odporne na wszelkie testy psychologiczne i nie mogą zostać zmuszone do opuszczenia pola walki. Mogą wywoływać *strach* w istotach żywych i *grozę* w pigmejach.
Zasady specjalne: Duchy nie mogą zostać ranione przez broń niemagiczną i same też nie zadają obrażeń (chyba, że przy pomocy czarów). Żywa istota, ugodzona przez ducha musi wykonać test **Opanowania** lub ucieka (pigmeje są narażeni na *grozę*). Każdy, kto nie przejdzie testu i ma zablokowaną drogę ucieczki (np. bariera fizyczna, znajduje się razem z duchem w zamkniętym pokoju), musi wykonać kolejny test **Opanowania** lub umrze na atak serca. Pigmej porażony *grozą* wrogiego ducha i nie odratowany przed świtem (duch, powodujący *grozę* jest zmuszony do zniknięcia), musi także wykonać test **Opanowania** lub umrze, kiedy widmo spróbuje zabrać ducha pigmeja ze sobą. Duchy mogą przesuwać małe przedmioty w sposób podobny do

działania elementalnego czaru *Przemieszczanie przedmiotu*, ale za każdym razem, kiedy to robią tracą dwa punkty **Żywotności**. Nie mogą przesuwać szczątków martwych pigmejów, ale mogą przesunąć dowolny przedmiot mający do dziesięciu *punktów obciążenia*. Mogą wykorzystywać tę zdolność do rzucania sztyletami lub bronią improwizowaną np. kamieniami, używając do tego swych **US**. Ponieważ tracą dwa punkty **Żywotności** nawet jeśli atak chybi, więc kiedy to tylko możliwe wolą polegać na swej umiejętności wywoływania *strachu*. Jeżeli wrogie i życzliwe duchy kiedykolwiek się spotkają wówczas natychmiast się atakują i są w stanie normalnie ranić jeden drugiego.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd*
4	33	17	0	3	11	30	1	18	18	18	18	18	10/40

* - 10 dla wrogich duchów, 40 dla życzliwych duchów.

Kontrola duchów

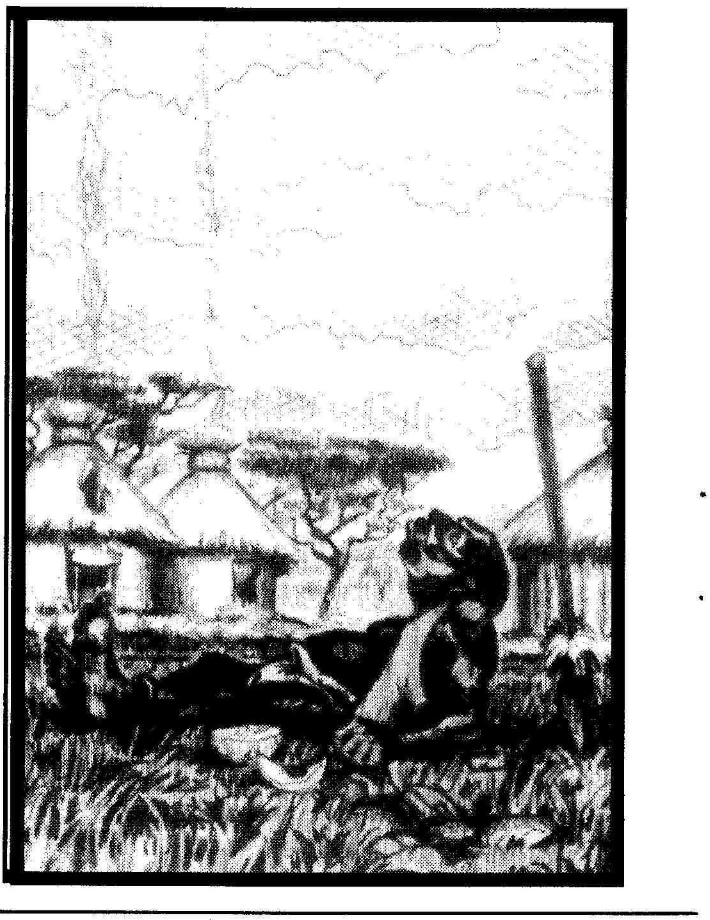
Poziom czaru: Szamański kleryczny 2
Punkty magii: 1 na każdego wezwanego ducha; 2 na każdego przepędzonego ducha; zmiennie aby kontrolować.
Zasięg: nieokreślony dla przywołania; 24 metry przy kontroli lub przepędzeniu.
Czas trwania: Do następnego wschodu słońca.
Składniki: Kość lub skalp z ciała pigmeja – przy przywołaniu; kropla krwi żywego pigmeja – przy przepędzeniu lub kontrolowaniu.
Ten czar może zostać użyty do wzywania, kontroli lub przepędzania duchów pigmejskich przodków. Szamani Pszczelomira mogą przywoływać i kontrolować tylko życzliwe duchy; Szamani Perzomroka mogą przywoływać i kontrolować tylko wrogie duchy. Obaj szamani mogą przepędzać każdy typ duchów, ale w takim przypadku duch może odeprzeć czar udanym rzutem na swą **SW**. Wezwane duchy pojawiają się w odległości 6 metrów od przywołującego i będą wykonywały jego rozkazy aż do świtu, kiedy znikają (zauważ, że wrogie duchy mogą być wezwane tylko podczas godzin nocnych).
Jeżeli szaman spróbuje kontrolować duchy (odpowiedniego typu), rzuć kością, odpowiadającą ilości użytych punktów magii (np. K4 za cztery punkty, K8 za osiem punktów, itd.). Wyrzucona liczba będzie ilością duchów, objętych czarem (które z kolei robią test **Siły Woli** w celu przezwyciężenia czaru). Jeżeli duchy były pod kontrolą innego szamana, który znajduje się w odległości do 24 metrów, wówczas obaj szamani wykonują rzut K100 i dodają do rezultatu swoją **Siłę Woli**; osoba, próbująca przejąć kontrolę musi mieć wyższy wynik niż jego przeciwnik, w przeciwnym wypadku czar zawodzi. Jeżeli mu się powiedzie, wówczas duchy wykonują test **SW** (jak wyżej) i jeśli będzie on udany uwolnią się spod kontroli obu szamanów.

Wprowadzenie dla Mistrza Gry

Nasza przygoda rozpoczyna się idylliczną sceną – niewielka, ospała wioska gdzieś na kontynencie Lustrii. Jest upalny, letni dzień roku imperialnego 2502. Nasz bohater (pomniejszy bohater, dla ścisłości) jest zdecydowany nie marnować pięknej pogody, więc leży, rozciągnięty na plecach, pławiąc się w promieniach słońca i żując leniwie soczysty kawałek świeżego arbuza. Banga Gong, bo to właśnie on, nagle staje się świadom cienia, blokującego bezcenne promienie słońca. Leniwie spogląda w górę i ku swemu zaskoczeniu (mógłby być nawet zszokowany, gdyby tak łatwo nie zrobił testu **Opanowania**), stwierdza, iż słońce nie chmura blokuje, lecz ogromny kawałek skały, kiwający się delikatnie w porannej bryzie jakieś 60 metrów ponad jego głową. Pigmejów podlejszych duchem mogłaby przerazić myśl o skale wystarczająco wielkiej, by pomieścić wioskę nawet rozleglejszą niż ich własna, która wisi delikatnie w powietrzu nad ich głowami – ale nie naszego (podrzędnego) bohatera. *„Skoro do tej pory nie spadła"*, zamlaskał swym kolorowym językiem (wcześniej jadł także jagody), *„nie ma powodu przypuszczać, że zrobi to teraz"*. Tak więc Banga Gong zamknął oczy i powrócił do cichej zadumy, niepomny dobiegających zewsząd krzyków starszych i mądrzejszych wieśniaków: *"Uciekać, uciekać, to powrócił Bahb-Elonn, Bahb-Elonn jest nad nami!"*

Historia Dryfujących Ogrodów

Fenomen, który obecnie dryfuje wysoko na niebie, skąpany w ciepłym, lustriańskim słońcu, nie jest niczym nowym i znany jest pod wieloma nazwami. Obecna nazwa pochodzi od aktualnego władcy wyspy: czarodzieja Bahb-Elonna. Piramida została skonstruowana prawie 7000 lat temu przez grupę Starych Slannów, którzy przeżyli zapadnięcie się międzywymiarowego przejścia i zapragnęli wybudować okręt, na którym mogliby uciec przed Inwazją Chaosu, o której wiedzieli, że wkrótce nastąpi. Nowo wybudowany statek był niczym żywa istota, jednak obecnie niewiele pozostało w nim mocy. Slanni odratowali części z wraku rozbitego statku, pilotowanego przez przodków lustryjskich pigmejów. Główną z odzyskanych części był mechanizm napędowy, działający na bazie *spaczenia* – urządzenie, pozwalające na połączenie kontroli statku z umysłem określonego osobnika. Ponadto odzyskano zaawansowany system astronawigacyjny. W skład innych, mniej ważnych odzyskanych przedmiotów wchodziła para wewnętrznych wind transportowych, kilka drzwi bezpieczeństwa i generujący głos system ostrzegania przed uszkodzeniami. Wszystkie te urządzenia potrafią przesyłać wiadomości w języku zrozumiałym dla obecnych potomków rasy, która zbudowała oryginalny statek. Jeżeli twoi gracze nie mają w grupie pigmejów, wówczas będziesz musiał zaopatrzyć ich w jakieś urządzenie tłumaczące. Kiedy rzemieślnicy Dawnych Slannów próbowali uaktywnić statek ratunkowy, napotkali dwa problemy. Po pierwsze, podczas startu piramida zabrała ze sobą duży kawałek skały. Poważniejszym problemem okazał się fakt, że system astronawigacyjny został nieodwracalnie uszkodzony. Slannom udało się skonstruować prosty system, pozwalający na pilotaż statku w powietrzu, ale brak mu było mocy i precyzji, niezbędnej do opuszczenia atmosfery planety. Zniechęceni Starzy Slannowie opuścili statek i wkrótce poddali się letargowi, który ogarniał ich gatunek. Latająca wyspa, którą stworzyli dryfowała ponad powierzchnią Lustrii przez tysiące lat, służąc za dom różnym istotom, podczas gdy moc jej reaktorów stopniowo zanikała. Jakieś 80 lat temu wyspa została odkryta przez grupę awanturni-



ków pod dowództwem straszliwego czarodzieja Bahb-Elonna, który niedawno przybył ze Starego Świata na nowy kontynent Lustrii. Bahb-Elonn ustanowił siebie kontrolerem wyspy i udało mu się zapobiec dalszemu rozpraszaniu energii reaktora (która osiągnęła niebezpiecznie niski poziom). W ciągu kolejnych lat Bahb-Elonn zastępował martwych towarzyszy najemnymi strażnikami (wyglądało na to, że on sam posiadł sekret długowieczności) i wyremontował piramidę w taki sposób, aby odpowiadała jego upodobaniom. Zezwolił także kanibalistycznemu plemieniu pigmejów, które okupowało wyspę w momencie jego przybycia na pozostanie na niej, akceptując uznanie go za istoty boskiej. Aby utrzymać ich w dobrym nastroju często podróżował do innych wiosek pigmejskich, by umożliwić im przeprowadzanie szaleńczych ataków, mających na celu zdobycie kolejnych zapasów. Wkrótce wśród niezliczonych pigmejskich wiosek Lustrii przybycie Bahb-Elonna stało się najgorszym omenem i powszechnie się go obawiano. Sam Bahb-Elonn i jego strażnicy nie potrzebowali niczego. Czarodziej nauczył pigmejów różnych technik rolniczych i wkrótce zbocza piramidy zostały pokryte obficie rozrosłymi owocami i warzywami. Na wyspie hodowano także zwierzęta przeznaczone na rzeź. Rajdy na pigmejskie wioski dostarczały innych, potrzebnych uzupełnień.
Nieuchronnie Bahb-Elonn począł się nudzić. Dla rozrywki zaczął coraz bardziej zgłębiać tajemnice wiedzy o demonach, co stało się jego zgubą. Zachęcony pozytywnymi próbami pomniejszych przywołań, przygotował się do przywołania potężniejszego demona, z zamiarem zrobienia go swoim osobistym sługą i strażnikiem. Wezwanie okazało się kompletną klapą, a Bahb-Elonn stwierdził, że został uwięziony w swoim własnym magicznym kręgu i uwikłany w walkę z istotą, którą przywołał. W desperacji wypowiedział zaklęcie, które spowolniło czas wewnątrz kręgu. Miał nadzieję, że strażnicy zauważą, iż coś jest nie tak i będą w stanie dotrzeć do niego i zabić demona zanim on zniszczy jego. Na nieszczęście Bahb-Elonn przeoczył fakt, że kontroler wyspy musi co dwanaście godzin przez godzinę siedzieć na tronie, łączącym jego umysł z piramidą, inaczej poziom mocy zacznie opadać. Początkowo strażnicy zignorowali jego nieobecność, przyzwyczajeni do jego wielodniowych absencji, podczas których poświęcał się jakimś eksperymentom. Kontynuowali swoje obowiązki jak co dzień, poza tym wyspa miała wkrótce zaatakować następną wioskę i trzeba było poczynić odpowiednie przygotowania. Jednakże kiedy kilka świateł zgasło, a wyspa zaczęła tracić wysokość dotarło do nich, że są jakieś problemy. Właśnie zastanawiali się, co powinni zrobić, kiedy nagle jakiś głos ostrzegł ich, że poziom energii jest niebezpiecznie niski i jeżeli coś nie zostanie zrobione, wówczas cały kompleks ulegnie zniszczeniu w przeciągu 240 jednostek czasowych. Nie wiedzieli co prawda jak długa jest jednostka czasowa, ale kiedy wkrótce nastąpiło kolejne ostrzeżenie, tym razem podające tylko 230 jednostek czasowych, postanowili nie tracić więcej czasu – musieli dowiedzieć się gdzie przebywa Bahb-Elonn, i to szybko. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić. Do tej pory wolno im było wchodzić na wyższe poziomy piramidy tylko wtedy, gdy Bahb-Elonn potrzebował ich na pomoście sterowniczym. W takich chwilach czarodziej przychodził i wybierał ich osobiście, deaktywując różne systemy obronne i nalegając, aby nie zabierali ze sobą żadnej zbroi ani broni. Wkrótce odkryli przyczynę tych nalegań i zanim dotarli do samego Bahb-Elonna pozostało ich przy życiu tylko dziewięciu. Natychmiastowa próba ratownicza zaowocowała dwoma następnymi trupami, tak więc zrezygnowali z prób ratowania czarodzieja i podążyli w górę z zamiarem przejęcia kontroli nad wyspą. Kiedy dotarli na pomost kontroli lotu ponownie zmienili zamiary. Energia spadła tak nisko, że wyspa uderzyła we wzgórze, wznoszące się w pobliżu miejsca planowanego ataku. Strażnicy wiedzieli, że jeśli rozpoczną w tym miejscu intonację pewnej pieśni, wówczas mogą powiększyć wartość dostępnej energii (Bahb-Elonn już poprzednio kazał im pełnić tę funkcję, kiedy potrzebował ekstra energii do niektórych szczególnie skomplikowanych manewrów). Rozpoczęli więc zaśpiew, mając nadzieję, że Bahb-Elonn będzie w stanie wyzwolić się bez ich pomocy, po czym przybędzie i uratuje sytuację. Kiedy rozpoczęli śpiew zostali nagrodzeni komunikatem, że do destrukcji zostało teraz 140 jednostek czasowych (dwa razy więcej czasu niż było bez ich interwencji). Zachęceni tym sukcesem kontynuowali śpiew, nieświadomi tego, że w dole, pod nimi, gromadzi się inna grupa, mająca zamiar zbadania wyspy.

DRUŻYNA

Idealny zespół powinien składać się z sześciu graczy, którzy będą mieli przydzielonych bohaterów w sposób wskazany poniżej. Jeżeli masz więcej chętnych do gry osób, po prostu przydziel im dodatkowych *Bohaterów* (np. siódmy i ósmy gracz mogą mieć dodatkowych *Bohaterów* od gracza drugiego i czwartego). Jeżeli masz tylko trzech graczy, wówczas jeden z nich będzie musiał wziąć wszystkich *Bohaterów* graczy pierwszego i czwartego. Wszystkie umiejętności, które trwale oddziaływują na cechy bohaterów zostały uwzględnione w poniższych charakterystykach i oznaczone (*). Cały zapas trucizny wioskowej został zużyty podczas ostatniego rajdu, tak więc w chwili obecnej jest ona dla bohaterów niedostępna.

Gracz 1

BRUDDA BOBB: Główny Bohater pigmejski

Osobowość: Jako naprawdę **główny** *Bohater* wioski nie możesz pozwolić, aby ten fakt umknął uwadze innych, pomniejszych wojowników. Pomimo mocnej świadomości swego starszeństwa jesteś lekko zazdrosny o obiecującego Banga Gonga; ma on lepszą prezencję niż ty, tak więc byłbyś zadowolony gdybyś miał szansę udowodnić swoją prawdziwą wartość.
Uwaga: Skrót **PP** użyty w poniższej tabelce oznacza Punkty Przeznaczenia

Sz	WW	US*	S	Wt*	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
3	51	62	4	5	7	65	3	50	59	35	75	41	44	1

Umiejętności: Czuły słuch; Gadanina; Błaznowanie; Ukrywanie się na wsi; Mocna głowa; Taniec; Rozbrajanie; Uniki; Połykanie ognia; Tropienie; Celne strzelanie* (**US** +20% do dmuchawki); Cichy chód na wsi; Śpiew; Specjalna broń – dmuchawka; Silny cios (+1 do zadawanych obrażeń); Bardzo wytrzymały*.
Wyposażenie: Dwuręczna maczuga (-10 **I**, +2 do zadawanych obrażeń); dmuchawka (ES 1) i 6 strzałek; oszczep (ES **S**-1); sztylet (+10 **I**, -3 do zadawanych obrażeń); skórzany kaftan (PP 0/1); pomalowana czaszka zwierzęca, zakładana na głowę (PP 1 dla głowy, rozbije ją pierwszy cios bronią obuchową); pas i przepaska lędźwiowa; mały worek na pasku; bukłak z piwem; gomółka koziego sera.

Gracz 2 (kontroluje dwóch bohaterów)

RUBBA DUBB: Pigmejski Bohater

OSOBOWOŚĆ: Nikt nie był bardziej zaskoczony od ciebie, kiedy wódz wioski awansował cię kilka miesięcy temu na *Bohatera*. Był to zaszczyt, bez którego znakomicie mógłbyś się obejść; bycie *Bohaterem* odciąga od tak przyjemnych i bezpiecznych czynności jak jedzenie i spanie. Ostatnią rzeczą, jakiej byś pragnął to awans na *Herosa*, co oznacza jeszcze większe niebezpieczeństwo.
Uwaga: Skrót **PP** użyty w poniższej tabelce oznacza Punkty Przeznaczenia.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I*	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
4	27	26	3	3	4	48	1	31	34	27	45	24	32	0

Umiejętności: Czuły słuch; Ukrywanie się na wsi; Mocna głowa; Tropienie; Szybki refleks*; Widzenie w ciemnościach; Cichy chód na wsi; Specjalna broń – dmuchawka.

WYPOSAŻENIE: Maczuga; dmuchawka (ES1) i 6 strzałek; maczuga do rzucania (ES **S**-1); sztylet (+10 **I**, -3 do zadawanych obrażeń); tarcza (PP 1); pas i przepaska lędźwiowa.

MAGGA DOGG: Pigmejski Bohater

Osobowość: Jak na kompletnie kapuścianą głowę, to udało ci się przeżyć całkiem długo. Reszta wioski sądzi, że masz po prostu szczęście, ale ty wiesz, że zawdzięczasz to odwadze i zdrowej diecie, opartej głównie na mięsie pokonanych przeciwników. Jesteś pewny, że jeśli na wyspie istnieją jakiekolwiek niebezpieczeństwa, to na pewno nie da się ich przezwyciężyć myśleniem i gadaniem (poza tym myślenie jest szkodliwe).
Uwaga: Skrót **PP** użyty w poniższej tabelce oznacza Punkty Przeznaczenia

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I*	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
4	29	35	3	4	4	47	1	37	28	13	43	28	39	0

Umiejętności: Czuły słuch; Ukrywanie się na wsi; Mocna głowa; Rozbrajanie; Bardzo szybki*; Tropienie; Szczęście; Mimika; Cichy chód na wsi; Specjalna broń – dmuchawa; Gawędziarstwo; Bardzo wytrzymały*.
Wyposażenie: Maczuga; dmuchawka (ES1) i 6 strzałek; maczuga do rzucania (ES **S**-1); sztylet (+10 **I** -3 do zadawanych obrażeń); tarcza (PP 0/1); pas i przepaska lędźwiowa.

Gracz 3

BANGA GONG: Pomniejszy Bohater pigmejski

Osobowość: Rola bohatera pasuje do ciebie jak rękawica do ręki (i z pewnością przyciąga kobiety). Mimo tego wciąż jesteś w cieniu waleczności Brudda Bobba. Dlatego też nie czułbyś się nieszczęśliwy, gdyby nie powrócił on żywy, zakładając, że nie zaszkodzi to wyprawie.
Uwaga: Skrót **PP** użyty w poniższej tabelce oznacza Punkty Przeznaczenia

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
4	42	54	3	5	7	44	2	35	50	36	55	44	48	1

Umiejętności: Akrobatyka; Czuły słuch; Opieka nad zwierzętami; Ukrywanie się na wsi; Mocna głowa; Rozbrajanie; Uniki; Bardzo szybki*; Tropienie; Cichy chód na wsi; Specjalna broń – dmuchawka; Silny cios (+1 do zadawanych obrażeń); Ogłuszenie.
Wyposażenie: Dwuręczna maczuga (-10 **I**, +2 do zadawanych obrażeń); dmuchawka (ES 1) i 6 strzałek; oszczep (ES **S**-1); sztylet (+10 **I**, -3 do zadawanych obrażeń); skórzany kaftan (PP 0/1); pas i przepaska biodrowa; groźny malunek wojenny na twarzy.

Gracz 4 (Kontroluje dwóch bohaterów)

BILLA BONG: Pigmejski czempion

Osobowość: Jesteś prawdziwym dowcipnisiem, uwielbiającym ożywianie nudnych chwil żartem lub czymś robiącym wrażenie. Na nieszczęście niewielu podziela twój radosny optymizm i poczucie humoru. Na ogół poprzedzasz swoje gagi i sztuczki powiedzeniem: "*Z pewnością to się wam spodoba*".
Uwaga: Skrót **PP** użyty w poniższej tabelce oznacza Punkty Przeznaczenia

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I*	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
3	28	42	3	2	4	59	1	38	35	20	48	28	41	0

Umiejętności: Czuły słuch; Posłuch u zwierząt; Opieka nad zwierzętami; Komediantctwo; Ukrywanie się na wsi; Mocna głowa; Tropienie; Szybki refleks*; Mimika; Cichy chód na wsi; Specjalna broń – dmuchawka.
Wyposażenie: Maczuga; dmuchawka (ES 1) i 6 strzałek; maczuga do rzucania (ES **S**-1); sztylet (+10 **I**, -3 do zadawanych obrażeń); tarcza (PP 1); pas i przepaska lędźwiowa.

TO-KA BONG: Pigmejski Bohater

Osobowość: Żadna. Być może jest to uproszczenie ale ty naprawdę jesteś strasznym nudziarzem. Twoim jedynym zainteresowaniem są gry, robisz zakłady na wszystko, nawet jeśli wynik cię nie ekscytuje i jest nieważny
Uwaga: Skrót **PP** użyty w poniższej tabelce oznacza Punkty Przeznaczenia

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
4	25	41	4	4	5	35	1	32	33	16	41	31	32	0

Umiejętności: Czuły słuch; Ukrywanie się na wsi; Gotowanie; Tropienie; Hazard; Cichy chód na wsi; Specjalna broń – dmuchawka.

SPECJALNE CELE (Gracze 1-4)

Bohaterowie: *Śmierć lub chwała!* Wasze życie nie ma żadnego znaczenia, liczy się tylko przetrwanie wioski. Musicie osiągnąć założony cel bez względu na koszt.
Herosi: Nie możecie sobie pozwolić, żeby powstały jakiekolwiek wątpliwości na temat waszego statusu herosa i dlatego jest niezbędne, aby grupa osiągnęła cel. Jednakże nie powinieneś brać na siebie zbyt dużego ryzyka, używaj Bohaterów, ostatecznie do tego przecież są.





Gracz 5

SZAMA PSZCZELOMIR: Trzeciopoziomowy szaman Pszczelomira

Osobowość: Gdyby pigmeje wierzyli w świętego Mikołaja, odpowiadałaby ci jego rola. Jesteś zawsze wesoły i wierzysz w jedzenie jako ostateczną moc leczniczą, radzącą sobie ze wszystkim, od złamanych kończyn po zaawansowane zaburzenia psychiczne. Oczywiście zioła i magia też mają swoje miejsce, ale jedzenie przede wszystkim.

Uwaga: Skrót **PP** użyty w poniższej tabelce oznacza Punkty Przeznaczenia

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
2	33	48	3	5	10	65	1	60	58	53	70	65	70	1

Umiejętności: Czuły słuch; Gadanina; Piwowarstwo; Rzucanie czarów – magia prosta, czary kapłańskie poziomu 1 i 2, Kontrola duchów; Mocna głowa; Leczenie chorób; Zielarstwo; Rozpoznawanie roślin; Wykrywanie istot magicznych; Wykrywanie magii; Farmacja (tylko naturalna); Medytacja; Krasomówstwo; Specjalna broń – dmuchawka.

Wyposażenie: Maczuga; dmuchawka (ES 1) i 6 strzałek; duży worek na ramię (żeby używać rąk, trzeba go upuścić); lina – 10 metrów; 5 tykw z kolorowymi proszkami; kamienny tłuczek i moździerz; mały woreczek z 47 kolorowymi paciorkami; 7 tykw piwa; mały worek z serem, suszoną rybą, udkami kurczęcia itd. plus dodatkowo jeszcze jeden mały worek z dodatkowym jedzonkiem (jak poprzednio); różne komponenty do czarów; pas i przepaska lędźwiowa.

Punkty Magii: 22

Magia prosta: *Dar języków, Płonące światło, Bagienne ogniki, Tworzenie małej istoty, Usunięcie przekleństwa, Strefa ciepła.*

Czary elementalne – poziom 1: *Oddychanie pod wodą, Ręka ognia, Spacer po wodzie, Strefa ukrycia.*

Czary elementalne – poziom 2: *Rozniecenie ognia, Wywołanie deszczu, Przemieszczenie przedmiotu, Odporność na ogień.*

Czary specjalne: *Kontrola duchów.*

Gracz 6

SZAMA PERZOMROK: Drugopoziomowy szaman Perzomroka

Osobowość: Co byś powiedział na podłość, złośliwość i mściwość? Ty naprawdę jesteś pigmejem o czarnym sercu, pomagającym innym tylko wtedy, jeśli to pomoże ci w osiągnięciu twoich celów, tzn. władzy i bogactwa. Twoim jedynym prawdziwym hobby jest przygotowywanie nowych trucizn, a do tego potrzebujesz ciągłych dostaw prosiąt (lub innych żywych istot).

Uwaga: Skrót **PP** użyty w poniższej tabelce oznacza Punkty Przeznaczenia

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
4	23	35	4	5	8	48	1	63	66	44	56	56	19	1

Umiejętności: Czuły słuch; Gadanina; Rzucanie czarów – magia prosta, kapłańska poziomu 1 i Kontrola duchów; Zielarstwo; Rozpoznawanie roślin; Wykrywanie magii; Medytacja; Widzenie w ciemnościach; Specjalna broń – dmuchawka.

Wyposażenie: Drewniany kij (-1 do zadawanych obrażeń); duży worek na ramię (żeby użyć rąk, trzeba go upuścić); 6 tykw kolorowych proszków; kamienny tłuczek i moździerz; mały woreczek z 13 czarnymi koralikami, 12 białymi koralikami, 3 suszonymi wężami i 5 ludzkimi kośćmi palców; różne komponenty do czarów; pas i przepaska lędźwiowa; pierzaste nakrycie głowy.

Punkty Magii: 12

Magia prosta: *Przekleństwo, Magiczny alarm, Magiczny płomień, Tworzenie małej istoty, Strefa zimna, Strefa ciszy.*

Magia wojenna – poziom 1: *Wywołanie niechęci, Ognista kulą, Ręka – młot, Kradzież rozumu.*

Czary specjalne: *Kontrola duchów*

SPECJALNE CELE (Gracze 5 i 6)

Pamiętaj, inni szamani tak naprawdę, to nie istnieją. Aby pomóc pozostałym **sześciu** członkom grupy zrozumieć tę prostą prawdę, zapomnieć, że widzą jakiegokolwiek innego kapłana nigdy nie powinieneś o nim wspominać, wskazywać na niego, zwracać uwagę na to co mówi, brać pod rozwagę jego słowa lub czyny lub pomagać mu w jakikolwiek sposób. W żadnym wypadku nie wolno ci się do niego odzywać. Nie niepokoiłoby cię specjalnie, gdyby nie przeżył wyprawy, ale nie wolno ci robić niczego, co by postawiło go w niebezpiecznej sytuacji. Jednakże nie wolno ci także ostrzegać go, jeśli grozi mu jakieś niespodziewane niebezpieczeństwo.

Tylko szaman Pszczelomira: Pamiętaj, że wódz prawdopodobnie zdenerwował się czymś nieistotnym. Opiekuj się wojownikami, ale upewnij się, że zostaniesz przy życiu i rób mnóstwo przerw na posiłki, bez względu na to, co się będzie wokół ciebie działo.

Tylko szaman Perzomroka: Powinieneś próbować spełnić ogólne cele grupy, ale pamiętaj, że twoje życie jest więcej warte niż wszystkie skóry innych mieszkańców twojej wioski łącznie. Cokolwiek by się wydarzyło, upewnij się, że to nie ty zostaniesz zabity.

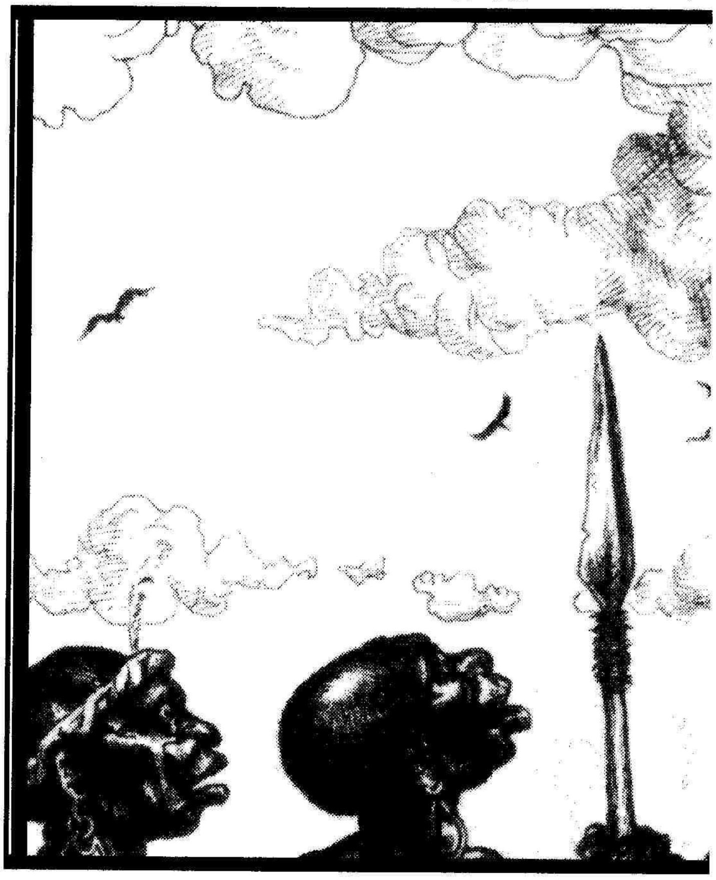
Prowadzenie przygody

Współzawodnictwo podczas konwentu **Games Day 1987** miało ścisły limit czasowy, grupa musiała osiągnąć swoje cele w przeciągu dwóch godzin i siedmiu minut lub zginąć. Chociaż niektóre części scenariusza były zmieniane w trakcie trzydniowej imprezy, aby zapobiec uzyskaniu przewagi przez niektórych graczy, będących świadkami poprzednich rozgrywek, ta wersja scenariusza jest wystarczająco podobna do oryginału, aby zapewnić ten sam poziom trudności. Aby było łatwiej wyłonić zwycięzców, scenariusz został zaprojektowany jako niezwykle trudny; jeśli chcesz dać swoim graczom większe szanse na powodzenie po prostu powiększ limit czasowy. Musisz zdecydować się przed startem jak wiele czasu będą mieli; 3 godziny i 7 minut nadal czyni go trudnym; 4 godziny i 7 minut to jeszcze rozsądny dopuszczalny czas.

Przygoda została opracowana przy założeniu, że w czasie jej rozgrywania wykorzystywane są plany podłoża i wszystkich terenów spotkań (za wyjątkiem korytarzy i małych, pustych pomieszczeń), najlepiej używać zestawów *Dungeon Rooms* lub *Dungeon Lairs,* wyprodukowanych przez Games Workshop. Opis pomieszczeń jest ograniczony do minimum, jako że zakładamy, iż większość graczy będzie chciała używać replik. Tylko te przedmioty, które różnią się od przedstawionych na replikach lub mają jakieś szczególne znaczenie zostały uwzględnione w opisie. Inne przedmioty są takie, jak widać je na planach.
Jeśli nie zamierzasz używać replik, wówczas będziesz musiał przedłużyć limit czasowy o czas, potrzebny na opisanie każdego pomieszczenia. Będziesz musiał także improwizować zawartość pokoi na podstawie ich nazwy, np. „sypialnia" zawiera łóżko, jedno lub dwa krzesła, skrzynię itd. Wszystkie ważne przedmioty zostały opisane tak, że tobie pozostawiamy wszelkie nieistotne szczegóły.
Jeżeli gracze używają własnej grupy możesz chcieć, aby Szama Pszczelomir był razem z nimi jako bohater niezależny pod twoją kontrolą, aby umożliwić grupie dostęp do pigmejskiej magii (będzie używał swoich czarów, aby pomóc grupie, ale odmówi jakiegokolwiek zaangażowania w walkę i nie będzie ryzykował własnej skóry). To także pozwala na skonstruowanie łatwiejszego wprowadzenia dla takiej drużyny. Zakładamy, że grupa przebywa w wiosce jako goście, kiedy zachodzą wydarzenia opisane we wprowadzeniu dla graczy – wódz poprosi ich o zbadanie wyspy, dając im Szamę Pszczelomira jako magiczne wsparcie.
Jeśli gracze używają drużyny pigmejskiej może się zdarzyć, że zechcą porzucić swoją dotychczasową broń na korzyść stalowej, którą mogą znaleźć. Bez ograniczeń wolno im używać takich broni jak: sztylety, toporki i oszczepy. Jednakże żaden z pigmejów nie używał wcześniej mieczy – jeśli tego spróbują będą mieli efektywne **WW**=10. Żadna ze zbroi, które znajdą (za wyjątkiem kolczugi, noszonej przez wodza snotlingów – pomieszczenie 6) nie będzie na nich pasować.
Jest bardzo ważne aby notować wszelkie metalowe przedmioty jakie grupa zabierze, ponieważ później spowodują one drastyczne efekty (patrz notka na początku poziomu 2).
Jak zostało to powiedziane wcześniej, czas jaki drużyna posiada na ukończenie scenariusza jest ściśle limitowany i będziesz musiał ciągle pilnować ile go jeszcze zostało. Wkrótce po tym jak grupa przybędzie na wyspę donośny głos oznajmi: "*Ostrzeżenie, niebezpieczny defekt zasilania. by zapobiec kompletnemu zniszczeniu nowa jednostka kontrolna musi zostać dopasowana w przeciągu 120 okresów czasowych."*
To ostrzeżenie będzie się powtarzało co 10 minut, z odpowiednio zmniejszoną liczbą okresów czasowych, aż pozostanie tylko 10 minut (patrz **Zakończenie scenariusza**). Komunikat będzie dobrze słyszalny wszędzie pomiędzy poziomami 1 i 4 (nawet w zgiełku walki) oraz na całej wyspie przez każdego kto ma *Czuły słuch*, o ile nie jest zaangażowany w walkę lub inną hałaśliwą działalność.
Zamiast przeliczać wszystkie działania grupy na rundy i tury, aby kontrolować przebieg gry, sugeruję używanie czasu rzeczywistego w celu ustalenia jak wiele „okresów czasowych" (cykli 1 minutowych) zużyła drużyna. Jest to o wiele prostsze i bardziej realistyczne, jako że większość czasu będzie zużywana na myślenie i dyskusje pomiędzy bohaterami (graczami) niż na „mechanikę gry". Zakładając, że walki będziesz prowadził sprawnie, „czas gry" na nie stracony, choć nieco dłuższy niż walka rzeczywista, jest rekompensowany przez „natychmiastowy ruch".
Z tych też powodów powinieneś naprawdę dobrze poznać przygodę zanim zaczniesz ją prowadzić, a także przygotować sobie wszystkie niezbędne dodatki. Wiele charakterystyk mieszkańców zostało zaokrąglonych tak, aby do generowania liczb procentowych można było używać jednej kości dziesięciościennej, a nie dwóch. I odwrotnie, jeśli grupa zechce ciągnąć korzyści z używania czasu rzeczywistego, nalegając na przeszukiwanie pomieszczeń w poszukiwaniu ukrytych drzwi, skarbów itd., oszacuj jak długo by to zajęło, po czym odczekaj ten okres, niech się podenerwują w czasie rzeczywistym zanim powiesz im jaki jest rezultat poszukiwań – to powinno ich szybko zniechęcić do marnowania cennego czasu.

Wprowadzenie dla graczy

Dzisiejszy dzień okazał się pełen wrażeń, nawet dla takiego wojownika jak ty. Nie tylko widziałeś tego ranka przybycie olbrzymiej, dryfującej wyspy z otoczoną palmami piramidą, ale także zostałeś wezwany na zgromadzenie najsroższych wojowników plemiennych, na którym także są obecni obaj szamani. Dwa pierwsze wydarzenia, dziejące się w jeden ranek mogłyby zadziwić nawet najmądrzejszych pigmejów (do których ty z pewnością się nie zaliczasz). Na szczęście wódz, w asyście wielu swoich starszych i bardziej gadatliwych żon wyjaśnił pochodzenie wyspy. Okazało się że „dryfująca wyspa" jest potężnym narzędziem zniszczenia, sprowadzonym przez zdradzieckiego boga Bahb-Elonna w celu ukarania opieszałych pigmejów. Potem rozgorzała gorąca dyskusja pomiędzy starszyzną plemienną na temat tego, jak często Bahb-Elonn powraca ze swoją wyspą. Wyszło na to, że odwiedziny nie są zbyt regularne, ostatnie z pewnością miały miejsce przed narodzinami większości obecnych mieszkańców wioski. Jednakże ty straciłeś większość konwersacji, próbując dociec co oznacza słowo „opieszały".
Głównym punktem wydawało się to, że w przeszłości „wyspa" nagle spadła z nieba miotając ogień i kamienie, tuż przed tym, zanim wyrzuciła z siebie hordę kanibalistycznych demonów, które rozszarpały większość mieszkańców wioski.
W międzyczasie „wyspa" przedryfowała zakolami prawie niezauważona i prawdopodobnie pożeglowałaby dalej, gdyby nie zderzyła się ze stromym wzgórzem za wioską. Polatała potem wokół po małych okręgach, od czasu do czasu obijając się o wzgórze i wyrywając z korzeniami kilka drzew, zanim ostatecznie osiadła z jednym końcem niecałe 10 metrów od wzgórza. Wkrótce potem zaobserwowano że wyspa została przycumowana do wzniesienia po czym duża liczba istot, wyglądających niezwykle podobnie do przestraszonych pigmejów, takich samych jak tu obecnych, przeprawiła się po linie i zniknęła w otaczającej gęstwinie.



Według wodza na dryfującej wyspie Bahb-Elonna coś poszło poważnie nie tak jak trzeba i teraz nadszedł czas pomsty za najazdy z przeszłości poprzez przejęcie nad nią kontroli. Zakomunikował on plemieniu, że garstka wybranych wojowników zgłosiła się na ochotnika do misji i ku twojemu zaskoczeniu jego nieokreślone machnięcie ręką nie tylko objęło ciebie, ale także obu szamanów! Oczywiście wódz chętnie by poszedł z wami, ale w jego wieku wspinaczka na tak strome wzgórze i przeprawa po tak delikatnie wyglądającej linie miałyby fatalny wpływ na serce (lub wątrobę, lub nerki, lub śledzionę itd.).
Po niewielkich przygotowaniach (podczas których odkryłeś, że wioskowe zapasy trucizny zostały wyczerpane), zamyśliłeś się w czasie wędrówki w górę wzgórza; z czymkolwiek się spotkasz w dryfujących ogrodach Bahb-Elonna z pewnością będzie to niczym w porównaniu ze stresem, wywołanym zadawaniem się z obu szamanami na raz. Dobrze się stało, że naniosłeś tego ranka barwy wojenne.

Dryfująca Wyspa

Zakładając, że drużyna przedsięwzięła rozważne środki ostrożności podczas przeprawy na „wyspę", powinieneś pozwolić wszystkim dotrzeć do niej bezpiecznie. Jeżeli chcesz, to po dotarciu na wyspę przesunie się ona trochę, zrywając linę, łączącą ją ze wzgórzem, co stworzy wrażenie, że grupa została uwięziona. Od chwili, kiedy pierwszy członek grupy postawi stopę na wyspie będą mieli 2 godziny i 7 minut na ukończenie scenariusza, a pierwsza kontrola czasowa nastąpi za 7 minut.
Nie ma wyraźnych oznak obecności jakichś pigmejów na wyspie, ale członkowie grupy z umiejętnością *tropienie* zauważą wiele tropów, z których najwięcej wiedzie do piramidy. Wszystko pokryte jest roślinnością najwyraźniej uprawianą, a nie dziką, składającą się głównie z drzew owocowych, warzyw itd. Jest tam także kilka rodzajów zwierząt hodowlanych (świnie, kurczaki itd.). Piramida jest osadzona na szczycie stromego skalistego stoku, u podstawy którego znajduje się wejście do groty. W połowie wysokości bliższej ściany piramidy widać dwoje drzwi, około trzech metrów jedne od drugich.



Obecnie dwunastu pigmejów z oryginalnego plemienia czai się gdzieś na wyspie – byli zbyt przerażeni, aby uciekać, a teraz będą raczej walczyć do śmierci niż opuszczą swój dom. W tej chwili są dobrze ukryci pomiędzy roślinnością piramidy i uważnie obserwują grupę.
Gracze mają w rzeczywistości trzy opcje; mogą wspiąć się na piramidę, aby zbadać drzwi; mogą zrobić rekonesans wokół wyspy lub mogą wejść do otworu w urwisku pod piramidą. Jeżeli zrobią rekonesans, nie zauważą niczego szczególnego, ale mogą wpaść do legowiska snotlingów (patrz **Pomieszczenie 1**). Jeśli grupa wejdzie do jaskini, czeka ich podróż w dół nierównego przejścia zanim wynurzą się w **Pomieszczeniu 2**. Jeśli wybiorą zbadanie drzwi do piramidy, wówczas zaatakują ich ukryci pigmeje. Kiedy grupa znajdzie się w krótkim zasięgu (12 metrów) ich dmuchawek, pigmeje otworzą ogień z ukrycia (rzuć 2K6, aby sprawdzić ilość strzałów w każdej rundzie). Będą kontynuowali ostrzał tak długo, aż grupa pozostaje w zasięgu wzroku, ale nie będą ścigać drużyny do **Pomieszczenia 2**.
Zamiast rozgrywać walkę normalnie, załóż, że ich gruntowna znajomość terenu (odpowiednie miejsca do ukrycia i sekretne szlaki) jest taka, iż będą w stanie pozostawać w ukryciu dowolnie długo, przy czym co turę 2K6 z nich jest w pozycji dogodnej do oddania strzału w stronę drużyny. Bohaterowie będą mieli tylko mgliste pojęcie skąd nadlatują strzały i co mądrzejsi osobnicy wkrótce uciekną szukać schronienia w jaskini. Mniej zdolne drużyny mogą tracić czas i życie, radośnie brykając wokół piramidy w poszukiwaniu dręczycieli. Zauważ, że jeśli użyją magii nie będzie żadnego czystego celu, do którego mogą wymierzyć.

Pigmeje

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	20	30	2	3	5	30	1	30	30	20	40	30	40

Umiejętności: Czuły słuch; Ukrywanie się na wsi; Mocna głowa; Tropienie i Specjalna broń – dmuchawka (plus 1K3 innych do decyzji Mistrza Gry).

Każdy pigmej ma dmuchawkę, duży worek; 24 strzałki do dmuchawki i maczugę. Strzałki są pokryte bananową trucizną, każde trafienie wymaga wykonanie testu *truciznę*. Pierwszy nieudany test wywołuje *głupotę* (**WFRP** str.71), drugi *otumanienie* (**WFRP** str.82), trzeci *paraliż*, a czwarty śmierć. Wszystkie efekty, za wyjątkiem śmierci, trwają przez K4x10 tur.
Jeżeli drużynie uda się rozprawić z pigmejami i dotrzeć do drzwi piramidy, zauważą, że są to wielkie kamienne płyty, mające mniej więcej 1.2 metra szerokości i 3 metry wysokości. Te drzwi prowadzą do **pomieszczenia 17 (poziom 2)**, ale nie da się ich otworzyć. Są odporne na magię i gwałtownie odrzucą w tył dotykającą ich osobę, zadając jej K6 punktów obrażeń. **Wytrzymałość** jak zwykle zmniejsza odniesione obrażenia, ale metalowa zbroja jest bezużyteczna (każdy rodzaj skórzanej zbroi zmniejsza obrażenia o 1). W tym samym momencie donośny głos od drzwi oznajmi: *„Osoba nie posiada upoważnienia. Wstęp wzbroniony."*

Poziom 1: Groty

Za wyjątkiem pomieszczeń **1** i **7** poziom ten składa się z naturalnych jaskiń. Różnice w ich wysokości wahają się od 2,5 do 3,5 metra, podczas gdy tuneli od 1,2 do 2,5 metra. Podłogi tych jaskiń i przejść są bardzo nierówne i zaśmiecone odłamkami skalnymi oraz gruzem.

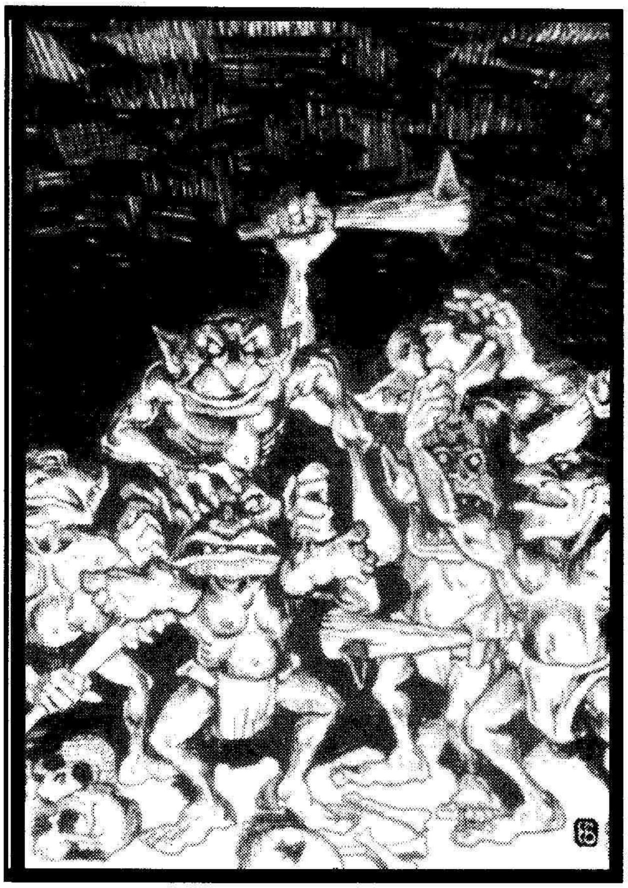
1. LEGOWISKO SNOTLINGÓW

Na zboczu piramidy, po przeciwnej stronie wejścia do grot znajduje się zamaskowane legowisko snotlingów. Może „legowisko" to zbyt wielkie słowo, jest to po prostu dobrze zamaskowana dziura w ziemi. Pierwotni właściciele niedawno je opuścili, aby osiąść w **pomieszczeniu numer 2**. Jeśli grupa rozpocznie badania tej części wyspy, prowadzący bohater wpadnie do dziury. Znajduje się tam wystarczająco dużo korzeni, aby można się było ich uchwycić w drodze na dół, tak więc postać, która wykona test **Ini-**

cjatywy wydostanie się bez obrażeń (ale upuści wszystko, co niosła). Bohater, który nie przejdzie testu, spadnie 3 metry (**WFRP** str.75) – odejmij 1 punkt obrażeń ze względu na miękkie lądowanie. Postacie, staczające się do dziury poruszą czerwoną pleśń, która porasta ściany. Jest to mniej groźna odmiana i spowoduje tylko poważne podrażnienie oczu, a nie ślepotę; wszystkie ograniczenia będą wynosić 10%, a nie 25% (**WFRP** str.237).
Miękkie lądowanie spowodowane jest tym, że dziura została wypełniona do wysokości 15 centymetrów odchodami snotlingów. Bohater, który tam wpadnie otrzymuje ujemny modyfikator -20% do testów **Ogłady**, dopóki się porządnie nie wyszoruje. Każdy, kto dobrowolnie zejdzie do dziury ma tylko modyfikator -10%. Dopóki bohaterowie się nie oczyszczą, będzie niemożliwe, aby grupa zaskoczyła kogokolwiek ze zmysłem węchu. W legowisku nie znajduje się nic ciekawego, ale jeśli grupa będzie nalegać na przeszukanie nawozu, wówczas znajdą różne kości zwierzęce, ludzką czaszkę i prymitywną maczugę (złamaną).

2. SALA SZCZEPU PIGMEJÓW

Pomieszczenie jest słabo oświetlone przez centralnie umieszczone ognisko, światło od wejścia i promienie słoneczne, wpadające przez szczeliny w sklepieniu. Północna część pomieszczenia znajduje się w głębokim cieniu i zaraz po wejściu bohaterowie usłyszą dobiegające z tego kierunku odgłosy szamotaniny, szalony bełkot i niewyraźny, maniakalny śmiech. Na tym zaciemnionym obszarze znajdują się snotlingi z **pomieszczenia 1** (lekko wstawione po spożyciu pigmejskiego piwa), obserwujące wejście drużyny. Snotlingi robią, co mogą aby pozostać cicho, poszturchując się, podszczypując i próbując nie wybuchnąć śmiechem. Jeżeli grupa nie posiada własnego źródła światła lub nie podejdzie na środek jaskini, wówczas nie będzie w stanie dostrzec co się dzieje w jej północnej, podwyższonej części (bohaterowie posiadający umiejętność *Widzenie w ciemnościach* będą potrzebować 2K4 rund na akomodację wzroku).
Ta wielka jaskinia, mająca 7,5 metra wysokości w centrum, była plemienną salą zamieszkujących wyspę pigmejów. Ci pigmeje byli kanibalami – czaszki wielu ich poprzednich posiłków zaśmiecają podłogę i ich (obecnie pusta) spiżarnia wciąż stoi w południowo-wschodniej części jaskini.
Kiedy pigmeje opuścili swą halę zabrali większość dobytku ze sobą, pozostawiając jednak trochę miedzianych monet (274 w sumie), trochę broni i kilka (w większości pustych) baryłek piwa, łącznie z tronem wodza.
Kiedy snotlingi zobaczyły uciekających pigmejów, przyjęły, że w końcu udało im się ich pozbyć i natychmiast przejęły halę na własność. Opuściły swoje stare legowisko i rozpoczęły z tej okazji ostre picie. Ta wspaniała libacja została przerwana przez przybycie grupy bohaterów, postanowiły jednak nie robić niczego (chyba, że zostaną zaatakowane magią lub pociskami) tak długo, jak grupa zostanie na piaszczystej, południowej części groty. Jeśli tylko grupa wkroczy na obszar szarej skały natychmiast rzucą się do ataku. Jest tam 18 snotlingów o opisanych poniżej charakterystykach. Nie noszą zbroi, są uzbrojeni w maczugi, które mogą być używane jako *broń ręczna* lub *improwizowana broń rzucana*. Są także dwa snotlingi z sieciami i sztyletami; każdy z nich ma +20 **US**, +1 **S** i +10 **I** dodawane do wartości podanych poniżej. Jeden z nich chowa się za baryłką we wschodniej części groty, drugi jest za tronem przy północnej ścianie. Wyskoczą, aby zarzucić sieci na każdego bohatera, który znajdzie się w pobliżu ich miejsca ukrycia (ok. 4 metry).
Snotlingi są tak rozochocone po wypędzeniu plemienia pigmejów z wyspy (przynajmniej tak myślą), że nie będą zważać na normalne efekty psychologiczne (np. nie stają się podatne na *strach* i *grozę* wywołaną liczbą przeciwników). Są także trochę pijane; nie będzie to miało wpływu na ich cechy, ale będą wydawać śmieszne okrzyki bojowe i dokonywać absurdalnych czynów heroicznych – wszystko to, co według ciebie będzie wystarczająco zabawne i trochę niebezpieczne dla grupy. Niektóre z nich mogą wskakiwać innym na barki i szarżować. Taka kombinacja będzie miała **Sz** 2 i 2 ataki na



rundę. „Wierzchowiec" może atakować tylko nogi przeciwnika; „jeździec" miejsca powyżej pasa. Cios przeciwnika, który trafił w nogi ugodzi dolnego snotlinga.
Kiedy przy życiu pozostanie tylko połowa snotlingów, pozostałe spróbują ucieczki przez dwa północne przejścia. Ci, którzy wybiegną przez północno-zachodnie przejście zatrzymają się w **pomieszczeniu 6**, ze swoim wodzem.

Snotlingi

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	20	20	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

3. LEGOWISKO MATKI JASZCZURA

Kiedy drużyna zbliży się do tej jaskini usłyszy dwa rodzaje rytmicznych dźwięków – jeden,powtarzany w kółko, brzmi jak:

BONKA BONKA THROMPA BONKA, BONKA BONKA THROMPA BONKA

podczas gdy drugi dźwięk jak:

TINKA TIDDLY TINKA TINK, TINKA TIDDLY TINKA TINK

z przypadkowymi wariacjami, głównie zawierającymi więcej TIDDLY.
Kiedy grupa wejdzie do groty (bardzo słabo oświetlonej przez drgającą poświatę, wydobywającą się z tunelu północno-zachodniego), ich oczom ukaże się skamieniały szkielet wielkiej gadziej istoty. Ten szkielet był czczony przez pigmejów z **pomieszczenia 2**, którzy nazywali go „Matką Jaszczurem" i oddawali mu cześć, wierząc, że gdy nadejdą kłopoty szkielet powstanie i będzie bronił plemienia. Jednakże bardziej praktyczny sposób wykorzystania szkieletu został odkryty przez dwóch pijanych snotlingów; jeden z nich stale uderza w czaszkę trzymanymi w obu dłoniach maczugami, podczas gdy drugi, używając dwóch żeber Matki Jaszczura, wygrywa wesołe melodyjki na pozostałych żebrach. Ta dwójka, o ile nie zostanie zaatakowana, zignoruje drużynę (ich charakterystyki są takie same jak powyżej, z tym, że wszystkie wartości procentowe są obniżone o 10% ze względu na skrajne zamroczenie alkoholowe).

4. GROTA SZAMANA PSZCZELOMIRA

Jaskinia jest dość dobrze oświetlona przez jasny ogień, płonący w jej północnej części. Snotlingi nie weszły do tej groty ze względu na strzegącą jej parę duchów (życzliwych). Duchy te objawiają się jako widmowe kształty pary starszych pigmejów. Rozstąpią się, aby pozwolić wejść pigmejom, ale zaatakują wszystkich innych (jednakże nie opuszczą pomieszczenia, aby kontynuować atak).

Duchy przodków (życzliwe)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	20	0	3	8	30	1	20	20	20	20	20	40

Była to prywatna grota jednego z szamanów pigmejskiego plemienia z **pomieszczenia 2** (opuścił on jaskinię razem z innymi). Był szamanem Pszczelomira (który jest znany temu plemieniu jako Kłakomir) i był odpowiedzialny za zaopatrzenie; znajdują się tu dwie duże skrzynie, pełne chleba i sera (w większości starego) oraz przeróżne rodzaje beczułek (w większości puste, ale jedna zawiera 8 litrów starego piwa).

Jeśli w grupie znajduje się szaman z czarem *Kontrola duchów*, może spróbować przejąć kontrolę nad duchami, aby z nimi porozmawiać, ale jeśli rozkaże im aby mu towarzyszyły, natychmiast po opuszczeniu pomieszczenia staną się one *podatne na niestabilność*. Alternatywą jest wezwanie innego życzliwego ducha, który będzie działał jako pośrednik (szaman Pszczelomira) lub wezwanie wrogich duchów, aby przepędziły strażników (szaman Perzomroka). Podczas rozmowy duchy będą mogły powiedzieć, że wyspa jest kontrolowana przez grupę żyjących w piramidzie powyżej długonogich i że coś poszło źle, a plemię ratowało życie ucieczką. Nie wiedzą jak dostać się do piramidy, ale podejrzewają, że droga musi prowadzić przez jedno z przejść na północ od **pomieszczenia 2**; pigmeje, którzy badali te przejścia rzadko powracali, a nikt nie był w stanie wejść do piramidy od zewnątrz.

5. JASKINIA SZAMANA PERZOMROKA

Jest to jaskinia należąca do szamana Perzomroka (tutaj znanego jako Jęczywór). Jest on tu cały czas, ponieważ spał kiedy plemię podjęło decyzję opuszczenia wyspy. Zostawiono go w obawie, że mógłby się z nimi nie zgodzić. Trochę światła wpada do groty z **pomieszczenia 2**, a także z pięciu dużych dziur w podłodze. Pomimo tego jest nadal dość ciemno; jeżeli gracze nie dostarczą światła każda postać bez *Widzenia w ciemnościach* będzie miała ujemny modyfikator -10% **WW** i -20% **US**. Szaman Jęczywór rzucił na wejście czar *Magiczny alarm*, który zostanie uruchomiony przez każdego, kto zbliży się na odległość 1 metra.



Pięć wielkich dziur w podłodze przechodzi przez całą podstawę wyspy. Wokół nich leżą różne kawałki skały, które zrzucane przez Jęczywóra i jego kompanów na wioski, ponad którymi się przemieszczają. Są wystarczająco duże, aby pigmej spadł przez nie na dół, ale łatwo może je wyminąć, o ile nie będzie biegł.

W grocie znajduje się sześć duchów; są skrajnie wrogie i zaatakują grupę zaraz po wejściu. Duchy przybierają formę cienistych pigmejów z ohydnie zniekształconymi obliczami i będą próbowały wywołać *strach* (*grozę* w pigmejach) u tak wielu osób, ile to możliwe. Jeśli w grupie znajduje się szaman z czarem *Kontrola duchów*, będzie w stanie je przepędzić lub (jeśli jest to szaman Pszczelomira) wezwać duchy życzliwe, aby z nimi walczyły. Szaman Perzomroka może także próbować przejąć kontrolę nad duchami, ale pamiętaj, że najpierw będzie musiał stoczyć pojedynek **Siły Woli** z Jęczyworem. Duchy mogą opuścić pomieszczenie w pogoni za drużyną (lub towarzyszyć swemu nowemu panu) aż do pomieszczeń od **2** do **9**, dalej stają się *podatne na niestabilność*. Nie odważą się wyjść na zewnątrz w czasie dnia lub spróbować wejść na wyższe poziomy piramidy.

Duchy przodków (Wrogie)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	20	0	3	8	30	1	20	20	20	20	20	10

Snotlingi nie odważyły się pójść w dół przejścia z **pomieszczenia 2** do tej jaskini, wyczuwając magię, bijącą z tego kierunku, tak więc szaman nie był do tej pory niepokojony. Obecnie śpi sobie pod kamiennym ołtarzem przy północnej ścianie. Kamień jest podparty z każdego końca, ze zwisającymi do ziemi draperiami, całość sprawia wrażenie sarkofagu. Jęczywór ma łoże pod płytą ołtarza i zostanie obudzony przez czar *Magiczny alarm* po wejściu grupy. Pozostanie w ukryciu wystarczająco długo, aby rzucić czary *Aura oporu* i *Ręka – młot*. Jęczywór wynurzy się z ukrycia, gdy grupa będzie zaangażowana w walkę z duchami. Będzie próbował trzymać się z dala od bohaterów, prowadzonych przez graczy tak długo, jak to możliwe. Ma zamiar użyć magii, ale jeśli zostanie osaczony (lub skończą mu się czary), będzie walczył wręcz przy pomocy swego kija. Przeciwko każdemu przeciwnikowi, który wygląda na zdolnego do rzucania czarów użyje *Kradzieży rozumu*, w innym wypadku posłuży się *Ognistą kulą* (2 na rundę). Jeśli drużyna zignoruje go i skupi się na rozpędzeniu duchów, wówczas będzie wzywał więcej duchów w grupach po 6, aby intruzi byli zajęci podczas gdy on będzie używał swoich *Ognistych kul*. Zauważ, że duchy będą także otrzymywać rany od latających magicznych pocisków, ale to nie będzie niepokoić Jęczywora.

Jęczywór: trzeciopoziomowy szaman Jęczywora (Perzomroka)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	44	38	3	4	8	63	1	67	62	50	75	66	21

Umiejętności: Czuły słuch; Astronomia; Gadanina; Rzucanie czarów – magia prosta, kapłańska poziomów 1 i 2 plus Kontrola duchów i Tworzenie kukiełki; Wróżenie; Zielarstwo; Rozpoznawanie roślin; Wykrywanie magii; Farmacja (tylko naturalna); Medytacja; Widzenie w ciemnościach; Warzenie trucizn; Szósty zmysł; Wykrywanie pułapek; Torturowanie.

Punkty magii: 26

Magia prosta: *Przekleństwo, Magiczny alarm, Magiczny płomień, Magiczne zamknięcie, Strefa ciszy*

Magia wojenna poziomu 1: *Aura oporu, Ognista kula, Ręka – młot, Odporność na trucizny, Kradzież rozumu*
Magia wojenna poziomu 2: *Wywołanie paniki, Mistyczna mgła, Strefa sanktuarium*
Czary specjalne: *Kontrola duchów, Tworzenie kukiełki*
Pod wschodnią ścianą jaskini stoi mała drewniana skrzynka. Jeśli zostanie otwarta, drużyna przelotnie dojrzy glinianą lalkę bez rysów twarzy, zaczynających jednak szybko zmieniać się w rysy osoby, która otworzyła skrzynkę. Jednocześnie zostają uwolnione dwa wrogie duchy przodków, które odlatują, zabierając lalkę ze sobą. Będą czaić się pod sklepieniem jaskini, śmiejąc się obłąkańczo i przerzucając lalkę między sobą. Osoba, której rysy lalka przybrała będzie skrajnie oszołomiona, ale najgorsze dopiero przed nią. Jeden z duchów wyrwie lewe ramię lalki, co u tej osoby spowoduje okropny ból w barku i kompletny paraliż ramienia. Lalka jest specjalną magiczną kukiełką, stworzoną przez Jęczywora i zadane jej okaleczenia odbjają się na nieszczęśniku, którego rysy twarzy przybrała. Po schwytaniu szamana można wynegocjować jego uwolnienie w zamian za lalkę. Jeżeli duchy nie zostaną powstrzymane (np. przez przejęcie kontroli nad nimi lub magiczne zniszczenie), będą kontynuowały niszczenie lalki, raz na rundę, kosztem 2 punktów Żywotności jednego z nich:

* *Wyrwanie ramienia lub nogi* (paraliż kończyny).
* *Wyrwanie głowy* (paraliż od szyi w dół).
* *Przypalenie lalki* (ogniem rzuconej na nią *Ognistej kuli*) lub *nadzianie jej na ostry przedmiot.*

Zarówno przypalenie, jak i przebicie zadaje obrażenia o wielkości K4 punktów, bez względu na **Wytrzymałość** lub pancerz oraz nabycie K6 Punktów Obłędu. Bohater odnosi także podobne obrażenia jeśli lalka znajdzie się w zasięgu rzuconej przez kogoś *Ognistej kuli*. Efekt przypalania lalki jest jednorazowy.

* *Zniszczenie lalki* (ten ostateczny akt zadaje obrażenia o wielkości K8 punktów, bez względu na Wytrzymałość i pancerz).

Wszystkie te efekty mogą zostać odwrócone przez zastosowanie czaru *Usunięcie przekleństwa* (jeden raz na każdy efekt), ale Punkty Obłędu nabywane są na stałe, a rany muszą być leczone w normalny sposób, z wyjątkiem zadanych przez zniszczenie lalki, które mogą być wyleczone tylko magicznie, czas ich nie uleczy. Jeżeli bohaterowie dostaną w swoje ręce lalkę mogą ją unieszkodliwić czarem *Usunięcie przekleństwa* (efekty, które już zadziałały muszą zostać usunięte jak wyżej).
W grocie znajdują się także trzy *magiczne tarcze* (każda dodaje 10% do *parowania*) oraz skrzynia, zawierająca rzeczy osobiste Jęczywora: 4 tykwy kolorowych proszków, kamienny moździerz i tłuczek, klatkę z trzema żywymi i dwoma martwymi szczurami, woreczek z kolorowymi paciorkami, 3 suszone jaszczurki, kawałek krokodylej skóry, pierzaste nakrycie głowy, 7 kości ludzkich palców i zapasowa przepaska biodrowa.

6. GROTA WODZA

Kiedy gracze wejdą do tej jaskini (dość dobrze oświetlonej przez ognisko), natkną się na czterech siedzących obok siebie i coś omawiających snotlingów. Trzech z nich jest całkiem dużych jak na snotlingi, jeden jest rozmiarów halflinga. Tych trzech zaatakuje natychmiast po dostrzeżeniu grupy. Jeżeli zostaną uprzedzeni przez uciekających snotlingów z **pomieszczenia 2**, wówczas będą czekali na graczy w zasadzce. Tych czterech snotlingów to aktualni liderzy bandy. Przejęli pomieszczenie, należące do wodza szczepu pigmejów i rozprawiają nad swoim następnym posunięciem. Dwóch z atakujących snotlingów jest *Bohaterami* i ich standardowe charakterystyki (patrz **pomieszczenie 2**) zwiększone są o +1 **S** oraz +10 **WW,US, I** . Krizba, wódz szczepu snotlingów, jest *Większym Herosem* (przynajmniej według norm snotlingów). Nosi koszulkę kolczą, która jest trochę na niego za duża (pasowałaby na pigmeja lub halflinga), mimo to daje 1 PP na ciało i nogi. Używa także dwuręcznej maczugi (-10 **I**, +2 do zadawanych obrażeń).

Snotling, który nie zaatakował to Slizz Jednooki, szaman. Nosi brudny płaszcz i sztylet. Rzuci na siebie *Aurę oporu*, a następnie polecą *Ogniste kule*. Będzie starał się trzymać z dala od walki. Nie użyje *Ognistych kul* jeżeli mógłby trafić w Krizbę, ale nie będzie się zbytnio martwił o *Bohaterów*. Jeśli zostanie zaangażowany w walkę wręcz, spróbuje rzucać czar *Uśpienie* aż skończą mu się punkty magiczne, potem użyje sztyletu.

Krizba: Większy Heros snotlingów

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	50	2	2	8	60	3	35	40	35	35	35	40



Slizz: pierwszopoziomowy szaman snotlingów

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	20	20	1	1	5	40	1	40	30	40	35	40	20

Punkty magii: 8
Magia prosta: *Przekleństwo, Otwarcie, Uśpienie, Dźwięki*
Magia wojenna poziomu 1: *Aura oporu, Ognista kula*

Północna ściana jaskini jest ciepła w dotyku (patrz **pomieszczenie 10**). Na północ prowadzi krótki, nierówny tunel (którego wschodnia ściana jest także ciepła), kończący się zardzewiałą żelazną kratą.

7. ARENA (Rooms: Gladitorial Pit)

Krata, wiodąca do tego pomieszczenia jest zardzewiała i raczej mocna, ale można ją otworzyć przy łącznej **Sile** 6 lub więcej. W odróżnieniu od innych obszarów, które grupa eksplorowała, nie jest to naturalna jaskinia, ale konstrukcja sztuczna, do tego jasno oświetlona magicznym światłem, wydobywającym się ze ścian.
Każde dwie osoby, które wejdą do tego pomieszczenia zostaną opanowane nieodpartym pragnieniem walki ze sobą – zaczną walczyć, używając najbardziej skutecznych sposobów. Ten efekt jest magiczny: nie ma przeciwko niemu rzutów obronnych i trwa do śmierci jednego z walczących lub do chwili, gdy obaj zostaną siłą wyprowadzeni z areny. Inne osoby mogą dołączyć do bójki, próbując rozdzielić walczących lub stanąć po jednej ze stron. Po śmierci jednego z pary, z innych osób efekt zostanie zdjęty. Jeżeli grupa będzie przebywać na arenie jeszcze przez 10 minut, losowo wybraną dwójkę znowu ogarnie żądza krwi. Ten efekt powtarza się co 10 minut, jeśli na arenie znajdują się co najmniej dwie żywe osoby.
Dwa podwyższenia w rogach areny mają po 215 centymetrów wysokości, tak więc po walce grupa nie będzie miała zbyt wielkich trudności, by dostać się na wyższy poziom (**pomieszczenie 11**). Pomocne mogą okazać się tu umiejętności: *akrobatyka* i *wspinaczka*. Ponownie, ściana w pobliżu **pomieszczenia 10** jest ciepła w dotyku.

8. LEGOWISKO PAJĄKÓW

Jedynym źródłem oświetlenia w tej jaskini jest słabe migotanie, dochodzące z **pomieszczenia 2** i blada poświata z **pomieszczenia 9**. Jeżeli grupa wejdzie powoli, oczy wystarczająco dostosują się do przyćmionego światła, aby wyłowić główne cechy jaskini (grupa może oczywiście używać własnego źródła światła). Ściana najbliżej **pomieszczenia 10** jest ciepła.
Mieszkańcy tego obszaru staną się wiadomi zaraz po wejściu grupy. Większą część groty pokrywają wielkie, lepkie pajęczyny, a tu i tam widać wyschnięte ciała, zawieszone na splotach. Jeżeli któryś ze snotlingów z **pomieszczenia 2** uciekł tutaj, także będzie zawieszony i będzie sprawiał wrażenie martwego (w rzeczywistości jest tylko sparaliżowany). Tak będzie wyglądała sytuacja przy założeniu, że grupa pojawi się minutę lub więcej po snotlingach. Jeżeli jednak gracze podejmą natychmiastowy pościg, wówczas wszystkie snotlingi oraz wiodący członek grupy zostaną uwięzieni w masie lepkich splotów. Drugi członek grupy musi wykonać test **Inicjatywy**, aby nie zostać schwytanym. Każda następna osoba będzie w stanie się zatrzymać. Postacie, poruszające się po tym pomieszczeniu w tempie *ostrożnym* nie zostaną przyczepione, ale każdy poruszający się szybciej lub zaangażowany w walkę musi wykonać test **Inicjatywy** pod koniec każdej rundy lub zostanie omotany. Postacie z jakimś rodzajem ognia (magicznego lub normalnego), będą w stanie wypalić sobie ścieżkę przez pajęczyny, poruszając się w tempie *ostrożnym*.
Pająk na ogół czeka nieruchomo w ciemnym rogu południowej części jaskini do czasu, aż ofiara beznadziejnie zaplącze się w pajęczynie. Jeśli jednak pierwsza postać przejdzie połowę jaskini nie utknąwszy po drodze, pająk wyleci i zaatakuje ją. Jeżeli gracze używają ognia do wypalania pajęczyny, pająk pozostanie w rogu.

Gigantyczny pająk

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	30	0	5	4	20	10	2	-	45	4	25	8	-

Pająk wywołuje *strach* u istot niższych niż 3 metry. Jego ukąszenie jest trujące (test *trucizny* lub *paraliż*), ma 2PP na całym ciele ze względu na twardy, chitynowy szkielet zewnętrzny.

9. SADZAWKA

Ściany tej jaskini porośnięte są jasnym, fosforyzującym mchem obrastający ściany i z tego powodu jest nieźle oświetlona; zachodnia ściana jest ciepła w dotyku (patrz **pomieszczenie 10**), a wypełniająca jaskinię sadzawka jest ciepła i mroczna. Z dużej dziury w sklepieniu zwisa lina do **pomieszczenia 23**, do której można się dostać, używając dużej skały jako stopnia. Na końcu liny (pod wodą) jest wiadro. W wodzie nie ma groźnych istot, ale grupie nie należy tego mówić. Każdy używający czaru *Oddychanie pod wodą* będzie w stanie zebrać do 268 miedzianych i 17



srebrnych monet, które przez lata były tu wrzucane na szczęście. Są rozrzucone po dnie sadzawki i zebranie ich zajmie około 10 minut.

10. JEZIORO LAWY

To pomieszczenie (do którego można się dostać tylko z **pomieszczenia 24** powyżej) jest niesamowicie gorące i jasno oświetlone, jako że większość podłoża jest płynną skałą. Postacie używające czaru *Odporność na ogień* przeżyją kilka sekund jeżeli uda im się ustać na bardziej stabilnych kawałkach skały. Każdy, kto wkroczy w jezioro lawy natychmiast wyparuje.

Poziom 2: niższy poziom piramidy

Wszystkie wewnętrzne pomieszczenia mają 3,5 metra wysokości, podczas gdy przejścia mają 2,5 metra. Podłogi i ściany są gładkie. W sufitach wszystkich pomieszczeń i przejść umieszczone są magiczne światła, które włączają się i wyłączają kiedy żywa istota wchodzi i wychodzi. O ile nie zostanie to specjalne zaznaczone, te światła funkcjonują normalnie, zapewniając oświetlenie równoważne światłu dziennemu.
Twardy kamień, z którego zbudowano piramidę jest pełen kryształowych żyłek. Jeżeli gracze przypatrzą się temu uważniej, zaobserwują drobne pulsacje światła, przebiegające wzdłuż tych żył. Te światła są impulsami elektrycznymi, wytwarzanymi przez różne urządzenia wewnątrz piramidy. Impulsy wytwarzają (nie bezpośrednio) potężne pole elektrostatyczne, które może być niebezpieczne. Jeżeli metalowe przedmioty znajdą się w zasięgu 150 centymetrów od wewnętrznej strony ściany piramidy, istnieje możliwość wyładowania elektrycznego. Szanse tego zdarzenia są różne w zależności od poziomu piramidy (zbroja i broń z brązu są bezpieczne, a przedmioty z umagicznionego żelaza są mniej podatne).
Przedmioty potencjalnie niebezpieczne na tym poziomie (niemagiczne) to: napierśniki, dwuręczne topory lub miecze i podobne duże, pojedyńcze przedmioty. Inne, mniejsze kawałki zbroi (łącznie z kolczugą) i broni są bezpieczne. Kiedy podatny przedmiot zostanie przeniesiony w obszar 150 centymetrów od ściany, istnieje 30% szans na wyładowanie (sprawdzane co rundę), powodujące utworzenie oślepiająco jasnego łuku od ściany do przedmiotu i raniącego postać w zasięgu 15 centymetrów od iskry. Otrzymane rany zależą od przedmiotu: 2K6 punktów obrażeń za napierśnik (-2 jeśli pod spodem jest noszona zbroja skórzana), 1K6 za miecz dwuręczny i 1K6-2 za topór dwuręczny (rany zmniejszone ze względu na drewniane drzewce). Wyładowanie spowoduje, że porażona postać upuści przedmiot.
Powinieneś wykonywać osobny rzut sprawdzający dla każdego podatnego przedmiotu, posiadanego przez członków grupy. Jeżeli w pojedyńczej rundzie zostaną zadane obrażenia większe od 8 punktów, postać zapali się i będzie płonąć jakby była *łatwopalna* (otrzymując dodatkowe 2K4 punktów obrażeń na rundę, patrz **WFRP** str.80).

11. GALERIA ARENY

To pomieszczenie to wąski balkon wokół szczytu areny (**pomieszczenie 7** poniżej).

12. KORYTARZ

Wszystkie drzwi wychodzące z korytarza są drewniane, za wyjątkiem zamykających północny koniec. Te są dużymi kamiennymi płytami (120 centymetrów szerokości, 300 centymetrów wysokości), bez żadnych widocznych uchwytów. Są identyczne jak drzwi zewnętrzne piramidy, tak więc dotknięcie ich zakończy się odniesieniem obrażeń i wiadomością ostrzegawczą. Prowadzą do wewnętrznych mechanizmów kontrolujących ruch wyspy.
Wszystkie ściany blisko centrum piramidy są ciepłe w dotyku (patrz **pomieszczenie 24**).

13. GROBOWIEC

Światło automatyczne nie działa w tym pomieszczeniu, tak więc jedyne oświetlenie pochodzi z korytarza, wpadając przez otwarte drzwi. Pokój utrzymywany jest w niższej temperaturze niż reszta kompleksu i jest raczej chłodny. Bahb-Elonn przeznaczył ten obszar na grobowiec dla poprzednich dowódców straży – myśl, że będą czczeni po śmierci pomaga mu utrzymać ich przy pracy.

14. KUCHNIA

Światło tutaj jest dość słabe, ale dodatkowe oświetlenie jest zapewniane przez stale płonące ognisko. Za kilkoma workami w północno-zachodnim rogu znajdują się nieudolnie zamaskowane drzwi (klamka została usunięta, a także podjęto próbę zamaskowania drzwi przez pomalowanie ich tak, aby stapiały się z kamienną ścianą). Zostaną natychmiast wykryte przez osobę, która pobieżnie przyjrzy się kuchni.

15. SANKTUARIUM

To pomieszczenie było pierwotnie magazynem kuchennym. Strażnicy oczyścili je i zamienili w sanktuarium ku czci przeróżnych bogów wojny. Myślą, że Bahb-Elonn nie wie co zrobili; w rzeczywistości wie, ale nie dba o to (jeśli spędzają czas, martwiąc się jak utrzymać swój sekret mniej się nudzą i nie planują niczego niebezpiecznego).

16. KORYTARZ

Wzdłuż południowego końca korytarza przebiega kurtyna. Za nią znajduje się prymitywny wychodek – dziura w ziemi przebiegająca przez skałę wyspy.

17. REFEKTARZ

Jest to pomieszczenie, w którym mieszkańcy piramidy (ci, którzy nie są kanibalami) spożywają swoje posiłki. Wciąż widoczne są resztki uczty z poprzedniego wieczoru, którą urządzili na cześć spodziewanego następnego „przystanku zaopatrzeniowego". Dodatkowo, za wysokim stołem, znajduje się stos dziesięciu kolczug i ośmiu mieczy (szczegóły w **pomieszczeniu 25**).
Na każdym z podestów bliźniaczych schodów stoją duże (180 centymetrów), zwrócone do refektarza posągi z brązu, trzymające odpowiednio wielkie topory z brązu i tarcze



(z perspektywy pigmejów te posągi są olbrzymiego wzrostu). U podstawy wschodnich schodów leżą trzy zwłoki, każde w kolczudze i z mieczem. Są to szczątki strażników, którzy wyruszyli na poszukiwanie Bahb-Elonna kiedy zasilanie zaczęło zawodzić. Ani zbroja z brązu, ani kolczuga nie będą pasować na pigmeja.

Jeśli grupa przypatrzy się uważnie posągom, zauważy jakiś nieokreślony, mglisty kształt wewnątrz płytowej zbroi. Posągi zaatakują wszystkich, którzy spróbują wejść na górę po schodach, zyskując +10 **WW** ze względu na przewagę wysokości, pozostawią w spokoju natomiast tych, którzy wejdą na podest sposobem bardziej bezpośrednim (np. po stercie stołów), oczywiście jeśli same nie zostaną zaatakowane. Północne drzwi na podeście prowadzą na **poziom 3, lokacja 25**.

Stwory w zbrojach mogą być ranione zarówno magicznie, jak i fizycznie, ale nie mogą zostać zabite. Kiedy ich całkowita **Żywotność** spadnie do 0, rozpraszają się, a zbroja rozpada się we wszystkich kierunkach. Jeżeli części nie zostaną przeniesione, uformują się ponownie w pełnej sile w przeciągu 10 minut (w magiczny sposób składając zbroję w całość). Na te istoty nie oddziałują czary, bazujące na atakowaniu umysłu. Są one także odporne na wszelkie efekty psychologiczne.

Strażnicy schodów

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	60	0	4	4	12	40	1	18	18	18	18	18	-

Zbroja płytowa, chroniąca całe ciało (PP 1) plus tarcza (PP 1).

Północna ściana refektarza jest ciepła w dotyku. Dwie kamienne płyty w południowej ścianie wiodą na zewnątrz, ale nie mogą zostać otwarte (patrz rozdział **Dryfująca Wyspa**).

18. KORYTARZ

Ten korytarz jest dokładnie taki sam jak **16** powyżej, z wyjątkiem tego, że południowe ściany pokryte są graffiti w języku niezrozumiałym dla bohaterów, prowadzonych przez graczy.

19. STRAŻNICA

Światła w tym pokoju prawie nie działają i większość oświetlenia pochodzi z pieca w rogu. Tutaj kapitan straży omawia rozkazy z innymi ludźmi; jego prywatna kwatera sypialna jest na południe, przerażająco brudna i nieoświetlona.

20. BARAKI

W tym pomieszczeniu źródło światła zostało rozmyślnie zasłonięte kocem (chociaż dziura w nim zapewnia oświetlenie stołu), aby ułatwić spanie czternastu strażnikom, którzy tutaj zamieszkują. Mieszkańcy śpią na zmianę i przynajmniej siedmiu jest zawsze na straży. W tej chwili wszyscy są nieobecni, próbując robić co w ich mocy, aby zapobiec katastrofie (**pomieszczenie 35**).

21. CENTRUM WYPOCZYNKOWE

Ten pokój służy za centrum towarzyskiego życia strażników i różnych „gości", zabranych podczas wypadów na dół (goście na ogół nie bawią się tak dobrze jak strażnicy). Aktualnie dwa wschodnie „pokoje gościnne" nie mają lokatorów, ale kosze z ogniem są utrzymywane w pogotowiu by nowo przybyli mieli miło i komfortowo.

22. MAGAZYN

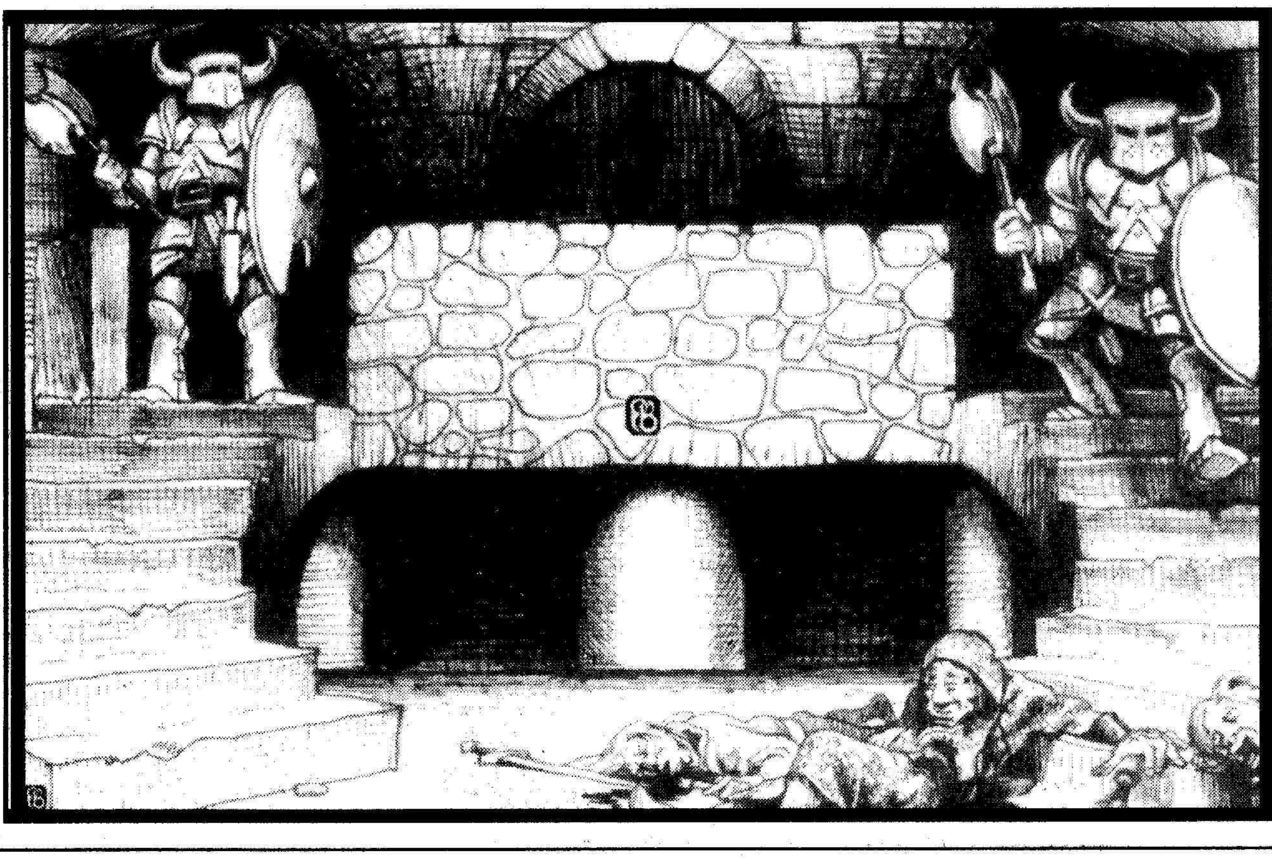
Ten pokój jest zupełnie pusty i oczyszczony, przygotowany na kolejny „przystanek zaopatrzeniowy".

23. STUDNIA

To pomieszczenie służy także jako magazyn na beczki z piwem, ale aktualnie nie ma nic w zapasie. Wiadro jest na dnie studni (**pomieszczenie 9**).

24. KABINA NAPĘDOWA

Do tego pomieszczenia można się dostać tylko z **komnaty 31** powyżej. Jest wyjątkowo dziwne i chaotyczne – każda postać, która tu wejdzie poczuje się zdezorientowana i musi odjąć 20% od wszystkich swoich charakterystyk na czas pobytu tutaj. Podłoga jest pokryta bardzo cienką wartwą pyłu *spaczenia*, który stanowi siłę napędową wyspy i dostarcza energii dla różnych mechanizmów w piramidzie. Pył wydaje się migotać i ciągle zmieniać barwę: większość czasu wydaje się być brązowy lub mocno czerwony, ale od



czasu do czasu pojawiają się żywe błyski żółci lub pomarańczu.
Podłoga pomieszczenia jest niezmiernie gorąca i każda osoba, która nie ma rzuconego na siebie czaru *Odporność na ogień* otrzymuje ranę o wielkości 1 punkta obrażeń podczas każdej rundy, w której na niej stoi (mocne buty chronią przez dwie rundy, ale potem zapalają się, powodując dodatkowe obrażenia o wielkości 1 punktu przez K4 następnych rund).
W centrum pomieszczenia zniekształcająca moc *spaczenia* jest tak silna, że tworzy zakłócające wizję, zmiennokształtne wzory. Ogólny efekt powoduje złudzenie ciągle zmieniającego się strumienia ciemniejszej materii. Każdy, kto wdepnie w ten strumień wejdzie w najsilniejszą część pola chaosu, z którego nie będzie w stanie się uwolnić. W ciągu następnych K6 rund zostanie wessany w podłogę, po czym spadnie do **pomieszczenia 10** poniżej.

Poziom 3: środkowy poziom piramidy

Na tym poziomie drgania elektryczne są bardziej odczuwalne, a żelazne przedmioty mają większe szanse spowodowania wyładowania, jeśli znajdą się w zasięgu 150 centymetrów od ściany. Dla przedmiotów już opisanych (napierśniki, duże topory i miecze) szanse wynoszą 90%, a obrażenia zwiększają się o K6; dla kolczugi szansa wynosi 60%, a obrażenia 2K6 (mniejsze o -2 za skórznię); dla broni średnich rozmiarów i innych części zbroi szanse wynoszą 30%, a obrażenia K6; dla małych broni szanse są 10%, a obrażenia K3. Jednoręczne magiczne przedmioty są bezpieczne, ale duże bronie i zbroje są podatne jak wyżej, ale z bonusem -30%. W skrócie, jest lepiej, żeby gracze owinęli w coś żelazne przedmioty lub wydarzy się coś, co się imbardzo nie spodoba.

25. KORYTARZ

W T-złączu korytarza leżą zwęglone szczątki ludzkie, odziane w kolczugę (wciąż ciepłe w dotyku). To jest to, co pozostało z pierwszego strażnika, który wszedł do korytarza, reszta roztropnie pozbyła się swoich kolczug w **pomieszczeniu 17** zanim poszła dalej.
W zachodniej odnodze korytarza znajdują się dwa miecze. W tym miejscu dwaj strażnicy, robiący drugie podejście korytarzem, upuścili swe bronie kiedy jeden z nich został lekko przypalony. Reszta strażników pozostawiła swoje w **pomieszczeniu 17**. Zauważ, że dopóki miecze i kolczuga nie zostaną przesunięte nie powodują wyładowań, ale jeśli grupa je podniesie lub choćby przesunie powinieneś normalnie rzucać na wyładowanie (dodatkowo do innych przedmiotów posiadanych przez grupę).

26. LABORATORIUM

To jest laboratorium alchemiczne Bahb-Elonna, zawierające wszystko, czego potrzebuje alchemik do swych prac (za wyjątkiem substancji niebezpiecznych, które są trzymane w **pomieszczeniu 28**). Olbrzymia skrzynia, ustawiona pionowo przy północnej ścianie (wyglądająca na pustą) zawiera sekretne przejście, prowadzące do **komnaty 28**. Komoda na południowej ścianie, po naciśnięciu ukrytego z lewej strony zatrzasku, da się odciągnąć, odsłaniając ukryte przejście do biblioteki (**pomieszczenie 27**)

27. BIBLIOTEKA

Biblioteka Bahb-Elonna jest rozległa, ale wszystkie pergaminy magicznej natury są przechowywane w jego gabinecie (**pomieszczenie 32**). Większość ksiąg to poezja, rozprawy historyczne lub filozoficzne, ale jest też niewielka sekcja beletrystyczna. Jeśli nie masz ochoty tracić czas na dokładny opis zawartości pomieszczenia, możesz założyć, że wszystkie księgi są w języku niezrozumiałym dla graczy.

KSIĘGI GODNE UWAGI

„Stepowe ogrodnictwo w tropikach"
Juri Dibber

„Sto i jeden sposobów wykorzystania martwego pigmeja"
Zeno Phobe

„Sven Haslefresian – nieoficjalna biografia"
Erik Haslefresianson

„Opowieści wędrownego dyktatora"
dziennik M Bahb-Elonna

„Nadrzeczne życie w Starym Świecie"
Graeme Davis Esq

Większość z tych książek (za wyjątkiem miejscowego opracowania Zeno Phoba) będzie niezrozumiała dla graczy.

28. MAGAZYN LABORATORYJNY

Kiedy grupa po raz pierwszy wejdzie do tego pomieszczenia będzie ono puste, ale rundę później bohaterowie zauważą nieokreślony,, ciemny kształt w łachmanach, wynurzający się ze ściany po drugiej stronie lady. Kształt przybierze mglistą formę człowieka z twarzą pogrążąną w ciemności. Zapyta uprzejmie grupę co może dla niej zrobić. Cokolwiek powiedzą, poinformuje ich, że: *„Niestety, mistrz nie udzielił zezwolenia na wpuszczenie obcych na ten teren, ale może mógłbym pomóc w czymś innym...?"*
Kiedy Bahb-Elonn przejął piramidę, odkrył, że zamieszkuje ją dziwny wędrowny duch, podobny do upiora, ale pomocny (na swój sposób), a nie złośliwy. Duch został przeniesiony do piramidy z odległego czasu i miejsca w wyniku jakiegoś magicznego wypadku. Ze swej przeszłości pamięta jedynie, że na imię miał Jeeves i że wcześniej był sługą lub kimś w tym rodzaju. Bahb-Elonn dał mu zadanie pilnowania niebezpiecznych chemikaliów i innych substancji w magazynie laboratoryjnym – zadanie, które wypełnia do dnia dzisiejszego. Z pewnymi opisanymi wyjątkami traktuj Jeevesa jak upiora. Jeżeli kiedykolwiek opuści piramidę stanie się *podatny na niestabilność*.
Jeżeli grupa spróbuje przekroczyć ladę, Jeeves wymówi następujące ostrzeżenie: *„Dla waszego bezpieczeństwa muszę poradzić, abyście zostali po waszej stronie lady"*.
Jeżeli grupa przekroczy jednak ladę lub spróbuje zaatakować go magią bądź pociskami, wówczas natychmiast ich zaatakuje.

Jeeves: Upiór

Sz	WW	US	S	Wt	Żw*	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	20	0	3	4	12	30	2	-	20	20	20	20	40

* Może być tylko trafiony bronią magiczną

W walce oczy Jeevesa zapłoną straszliwym czerwonym światłem, powodując *strach* w istotach żywych. Udane trafienie wysysa 1 punkt **Siły**, ale nie zadaje obrażeń (**WFRP** str.253)
W szafkach po drugiej stronie lady znajdują się przeróżne zapasy. Wielka szafa przy północnej ścianie jest pusta i poprzez krótki tunel prowadzi do **pomieszczenia 29**.



29. SKARBIEC

Tunel z **pomieszczenia 28** kończy się ślepo wewnątrz pustego, żelaznego posągu. Poprzez szczeliny wzrokowe w głowie możliwe jest obejrzenie zawartości całego pomieszczenia i zgromadzonych w nim ogromnych bogactw. Na nieszczęście jedynym sposobem wejścia jest wypowiedzenie hasła (*Offya Podeeum, Fyeling-faze*; zna je tylko Bahb-Elonn), które spowoduje wkroczenie posągu do komnaty. Grupa nie powinna uzyskać dostępu do tego pomieszczenia – jest ono po to, aby dręczyć graczy i zachęcać ich do mitrężenia cennego czasu; jeśli jednak chcesz wpuścić grupę do środka, będziesz musiał sam wymyśleć skarby i ustalić ich wartość.

30. SYPIALNIA

Jest to izba sypialna Bahb-Elonna. Jest umeblowana skromnie i zawiera jego piękną jedwabną odzież, starannie złożoną w różnych szufladach (w skrzyni znajduje się także kilka wilczych skór na chłody).

Na krześle w południowym końcu spoczywa magiczny miecz. Broń jest ożywiona i zaatakuje grupę, gdy tylko wejdzie ona do pomieszczenia. Miecz wróci na miejsce spoczynku dopiero po rozprawieniu się ze wszystkimi przeciwnikami w komnacie. Może zostać uszkodzony tylko przez bronie magiczne, czary na niego nie oddziaływują. Po osiągnięciu 0 **Żywotności** deaktywuje się i staje normalnym pod każdym względem, żelaznym mieczem. Grupa może zostawić jednego (lub więcej) z jej członków, aby ściągał na siebie ataki miecza, podczas gdy reszta przebije się do drugich drzwi. Ewentualnie można użyć czaru *Tworzenie małej istoty*, aby dostarczyć mieczowi potencjalną ofiarę. Jeden taki zwierzak odciągnie uwagę miecza na wystarczająco długo, aby mogła się przemknąć jedna osoba. Jeśli jednak postać ma **Szybkość** 4 lub jeśli dwie osoby będą próbowały przebiec przez komnatę, istnieje 50% szans, że miecz zaatakuje tę lub te osoby.

Ożywiony miecz

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	60	0	4	6	8	60	2						

Znajduje się tu także latający dywan, zdolny unieść czterech ludzi z **Sz** 8. Rozkazy do startu, lądowania, lotu i omijania innych latających obiektów brzmią odpowiednio: *podnieś się, opuść się, naprzód, unik!*

31. KORYTARZ

Alkowa na końcu wschodniej odnogi tego korytarza została przesłonięta kurtyną. Jeśli grupa zbada dalej, odkryje bardzo czysty i wymyślny wychodek (z drewnianym siedzeniem). Z sześćdziesięciocentymetrowego otworu wydobywa się czerwona poświata i jeśli grupa zechce zejść w dół przez dziurę, odkryje bardzo stromą pochylnię, wiodącą do **pomieszczenia 24** – do wypełnionej pyłem spaczenia kabiny napędowej. Powrót przez pochylnię jest niemożliwy.

32. PRACOWNIA

Po wejściu grupa zauważy dwie postacie unieruchomione wewnątrz wymyślnego magicznego kręgu, wyrysowanego na podłodze. Jedna z nich stoi na wymalowanym księżycu i wydaje się być człowiekiem, odzianym w falistą, błękitną togę, druga stoi na wymalowanym słońcu i zdaje się być ogromnym ognistym demonem. Postacie są częściowo okryte mgłą i trudno stwierdzić co właściwie tu się dzieje, ale wydaje się, że zaangażowane są w jakiś rodzaj powolnego tańca lub walki.

Jest to komnata, w której Bahb-Elonn dokonał katastrofalnego w skutkach przywołania i w której wciąż próbuje desperacko poradzić sobie z jego konsekwencjami. Ludzka postać jest Bahb-Elonnem, a demon jest istotą, którą przywołał. Obok magicznego kręgu znajdują się dwa zwęglone ciała. Każde z nich leży w większości poza kręgiem, ale z jedną kończyną wewnątrz. Są to szczątki dwóch strażników, którzy próbowali wejść do kręgu i pośpieszyć z pomocą Bahb-Elonnowi. Każdy, kto spróbuje zrobić coś podobnego natychmiast stanie w płomieniach i w przeciągu rundy zginie w męczarniach. Jeżeli postać jest pod wpływem czaru *Odporność na ogień* otrzyma K4 punktów obrażeń od ognia i zostanie gwałtownie odrzucona od kręgu. Żadna magia nie oddziaływuje na krąg i dwie postacie w środku.

Jeśli gracze poobserwują przez 10 minut, zauważą, że dwa ciała astralne w kręgu (słońce i księżyc) zbliżają się do siebie. Zajdą kompletnie na siebie w przeciągu 4K6 godzin i jedna z postaci (losowo) zostanie doszczętnie zniszczona. Jeśli grupa zdobędzie kontrolę nad wyspą łatwiej będzie założyć, że to Bahb-Elonn zostanie zniszczony, a demon natychmiast powróci do swej sfery egzystencji. Ewentualnie możesz uwolnić Bahb-Elonna i zadecydować czy podziękuje grupie za uratowanie wyspy czy zaatakuje ich jako intruzów.

Przy zachodniej ścianie pomieszczenia stoi skrzynia, zawierająca wyposażenie używane przez Bahb-Elonna przy niektórych ceremoniach przywołujących – świeczniki i świece, żarniki do kadzideł, kilka małych woreczków z kadzidłami, kogut itp.

Biurko przy południowej ścianie jest zawalone notatnikami i luźnymi kartkami papieru pokrytymi nierównym, pajęczym pismem Bahb-Elonna. Są zupełnie niezrozumiałe dla pigmejów, chociaż demonolog jest w stanie zorientować się, że dotyczą przywołań i kontroli istot ponadnaturalnych.

Przy wschodniej ścianie stoi regał na książki i duża skrzynia. Regał zawiera prace dotyczące kultu demonów, wyznawanego przez Starych Slannów, które są napisane w ich języku. Znajdują się tam tylko ogólne pojęcia – żadnych imion! Jednakże niektóre z ilustracji tych istot są szczególnie odrażające i każdy przeglądający książki musi rzucić na **SW** lub zyska K6 Punków Obłędu. Wielka skrzynia zawiera magiczne pergaminy Bahb-Elonna i jest magicznie zabezpieczona. Jeśli zostanie otwarta bez wypowiedzenia odpowiednich słów (*„bezsensowne bazgroły"*) wówczas eksplodują cztery *Ogniste kule*. Każda zadaje K10 obrażeń o **Sile** 3 wszystkim w zasięgu metra od skrzyni, kompletnie niszcząc zawartość.

Stopnie w południowo-zachodnim rogu wiodą do tajemnych, jednokierunkowych drzwi na galerię (**poziom 2, pomieszczenie 11**).

33. KORYTARZ

Po wejściu na korytarz grupa usłyszy dziwny śpiew dochodzący zza drzwi do **pomieszczenia 35**.

34. SPIŻARNIA

To pomieszczenie jest kompletnie puste, a światła nie działają. Miało być przeznaczone na kwaterę ognistego demona, przywołanego przez Bahb-Elonna i związanego ceremonią.

35. POKŁAD KONTROLI LOTU

Po wejściu grupa stanie naprzeciw siedmiu nieuzbrojonych ludzi, siedzących na ławach pod wschodnią i zachodnią ścianą, z rękami na głowach i głośno śpiewających (gracze nie zrozumieją pieśni). Są to ostatni strażnicy Bahb-Elonna, którzy desperacko próbują utrzymać wyspę w górze. Ich śpiew dostarczył dodatkowych 70 jednostek czasowych, 10 na każdego ze strażników. Jeżeli grupa wejdzie do tej komnaty na 70 minut przed końcem, wówczas wyspa będzie utrzymywana w powietrzu tylko przez moc śpiewu, a nawet to wkrótce okaże się niewystarczające.
Kiedy grupa wejdzie strażnicy będą wyglądali na mocno zmartwionych, ale nie zaprzestaną śpiewu, nie zaatakują grupy ani nawet nie będą się bronić, jeśli zostaną zaatakowani. Za każdym razem, gdy któryś strażnik zostanie zabity tradycyjne ostrzeżenie o ilości pozostałego czasu będzie zawierało liczbę o 10 mniejszą. Jeżeli grupa zignoruje ostrzeżenia i będzie kontynuowała atak, ludzie przestaną śpiewać i zaczną walczyć - lub uciekną kiedy trzech zostanie zabitych (zakładając, że i tak prawdopodobnie umrą).
W ten sposób, jeśli grupa dotarła do tego pomieszczenia na 70 minut przed wyczerpaniem się mocy, przygoda ulega przyspieszonemu zakończeniu (patrz *Zakończenie przygody* poniżej).

Strażnicy

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	40	4	3	8	40	2	30	30	30	30	30	30

Jest to typowa charakterystyka: możesz ją zróżnicować, dając strażnikom charakterystyki indywidualne.

Stopnie w południowej części pomieszczenia wiodą w górę, do panelu kontrolnego. Znajdują się trzy podstawowe sterowniki, rządzące ruchem wyspy. W środku stoi wielki posąg wojowniczki z brązu z wyciągniętym ramieniem, służącym jako sterownik kierunku. Ramię zawsze wskazuje północ, a statua obraca się swobodnie. Tak więc kiedy się ją poruszy, w rzeczywistości pozostaje ona nieruchoma (wskazując północ), obraca się natomiast wyspa. Oczywiście z punktu widzenia kogoś, kto znajduje się w pomieszczeniu, to pokój jest nieruchomy, a obraca się statua.
Na zachód od posągu jest sterownik prędkości – kamienny, wysoki do pasa słup z wygrawerowanym na szczycie znakiem yin/yang. Jeżeli ktoś położy swą dłoń na znaku i poruszy nią odwrotnie do wskazówek zegara, wyspa zwiększy prędkość; jeśli poruszy się dłonią zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wyspa zwolni (w tej chwili jest maksymalnie wolno). Wyspa porusza się w kierunku, w którym zwrócony jest tron w **pomieszczeniu 37** (obecnie lekko na wschód od północy magnetycznej). W tej chwili każdy ruch wyspy spowoduje jej uderzenie o wzgórze za pigmejską wioską.
Na wschód od wojowniczki znajduje się sterownik wysokości – kolejny słup, ale tym razem z wygrawerowanym na szczycie pentagramem. Jeżeli ktoś położy na szczycie swą dłoń i przesunie w kierunku centrum diagramu, wyspa nabierze wysokości; jeżeli przesunie dłoń ku krawędzi diagramu, wysokość zmaleje.
Wysokość może być obniżana bezkarnie, ale każda inna manipulacja sterownikami spowoduje głośny warkot, po którym natychmiast przygasną światła. Następnie donośny głos oznajmi: *„OSTRZEŻENIE, KRYTYCZNY SPADEK MOCY, WSZELKIE MANEWRY LOTU SĄ NIEMOŻLIWE"*, po czym nastąpi zwykła informacja o czasie, zmniejszona o dziesięć. Przy każdej takiej próbie (rozmyślnej lub nie) grupa traci na stałe 10 minut z czasu przeznaczonego na ukończenie scenariusza (dodatkowo do straty za każdego strażnika). Jeśli zrozumieją co się dzieje, mogą zastąpić brakujących strażników i spróbować skopiować pieśń pozostałych strażników. Ponieważ nie będą w stanie idealnie jej odtworzyć, jednego strażnika musi zastąpić dwóch graczy. Tak czy owak nie może być więcej niż ośmiu śpiewaków na raz. Jeżeli z powodu akcji, podjętych w tym pomieszczeniu czas spadnie poniżej zera, wyspa natychmiast się rozbije (patrz *Zakończenie scenariusza*).

36. WINDY TRANSPORTOWE

Kiedy tylko któryś z graczy wejdzie do tej „spiżarni", zapalą się światła, a głos oznajmi: *„TRANSPORT URUCHOMIONY, OKREŚL PRZEZNACZENIE"*. W rzeczywistości jedynym możliwym przeznaczeniem jest **pomieszczenie 37** i postać zostanie tam przetransportowana, gdy tylko drzwi do **pomieszczenia 35** zostaną zamknięte. Jeżeli gracz wyraź-



nie nie zaznaczy, że zamknął za sobą drzwi, zakładamy, iż wciąż są otwarte. Jeżeli drzwi są otwarte, a gracz powie: *„Pokój kontrolny"*, głos oznajmi *„ZAMKNIJ PORTAL, ABY URUCHOMIĆ TRANSFER"*. Jeżeli jednak pozostało mniej niż 10 minut do zakończenia przygody, głos obwieści: *„NIEWYSTARCZAJĄCY POZIOM MOCY DLA TRANSFERU"*. Oznacza to w rzeczywistości porażkę i teraz to już tylko kwestia czasu (mniej niż 10 minut) zanim Dryfujące Ogrody Bahb-Elonna zostaną zniszczone.

Jeśli po zamknięciu drzwi zostało co najmniej 10 minut, każda osoba w windzie poczuje chwilową, dziwną sensację w żołądku, potem głos obwieści: *„TRANSFER ZAKOŃCZONY"*. Wszyscy zostali przeniesieni do identycznego obszaru, którego drzwi otwierają się na **pomieszczenie 37**. Winda transportowa nie zadziała ponownie aż do wyjścia wszystkich, którzy się w niej znajdują. Postać, która wejdzie do windy z **pomieszczenia 37** po zamknięciu drzwi zostanie natychmiast przeniesiona do „spiżarni" obok **pomieszczenia 35** (zakładając oczywiście, że zostało co najmniej 10 minut lub grupie udało się ocalić wyspę przed zniszczeniem).

Poziom 4: szczytowy poziom piramidy

Gdy tylko drużyna osiągnie szczyt szybu transportowego, zostanie narażona na jeszcze większe wyładowania elektryczne. Wszystkie szanse przyciągnięcia iskry zwiększają się o 30% i dodatkowo dochodzi K6 obrażeń.

37. POKÓJ KONTROLNY

Po wejściu grupa zobaczy mroczne pomieszczenie z tronem w jednym końcu (połączonym ze ścianą jakimś systemem rur i grubymi śliskimi pajęczynami); duży, inkrustowany, złoty symbol na środku podłogi i ścianę ognia w północnym końcu. To jest pomieszczenie, z którego kontroler wyspy prowadzi wszelkie manewry nawigacyjne. Każdy dźwięk, wydany w tej komnacie jest doskonale słyszalny w **pomieszczeniu 35**, poniżej. Pomimo intensywności płomieni, grupa zauważy, że nie wydzielają one ciepła. Cała północna ściana jest ekranem, na którym można wyświetlać różne obrazy. Jest połączona z umysłem kontrolera, a kiedy ten jest nieobecny w pomieszczeniu, wyświetla obraz, jaki ostatnio gościł w jego umyśle. Obecnym kontrolerem jest Bahb-Elonn, stąd te płomienie. Ogień jest nieszkodliwy w dotyku, chociaż każdy patrzący na niego z bliska musi zrobić test **SW** lub ogarnie go *groza* i zapadanie w stan katatoniczny aż do zmiany sceny.

Jeśli kontroler siedzi na tronie, wyświetlany obraz odpowiada widokowi, jaki uzyskałoby się, gdyby północna ściana była przezroczysta. W ten sposób można przekazywać instrukcje nawigacyjne dla ludzi przy panelu kontrolnym w **pomieszczeniu 35**. Kontroler może także spowodować wyświetlenie innych obrazów; widok z wyspy w dowolnym kierunku, pożądane przeznaczenie, aktualne wydarzenia w miejscach, które kontroler osobiście odwiedził, aktualny widok oczami kogoś spokrewnionego z kontrolerem itd.

Nic się nie wydarzy do chwili, aż któryś z bohaterów usiądzie na tronie – wówczas głos zakomunikuje: *„NALEŻY ZŁOŻYĆ OFIARĘ KRWI, ABY ZAINSTALOWAĆ NOWĄ JEDNOSTKĘ KONTROLNĄ"*. Ta wiadomość powtarzana będzie za każdym razem, gdy na tronie usiądzie ktoś inny niż kontroler. Nic więcej się nie wydarzy, chyba że postać będzie siedziała na tronie w tym samym momencie kiedy kto inny zostanie zabity, a jego krew spłynie na złoty symbol. Jeżeli to się wydarzy i do zniszczenia zostanie co najmniej 5 minut, wówczas głos oznajmi: *„KONTROLA PRZYWRÓCONA, KOD DESTRUKCJI PRZERWANY."* Oznacza to pomyślne zakończenie przygody.

Zabita postać może być graczem (ktoś, kto sam się poświęci dla grupy lub zostanie zamordowany przez innych) lub więźniem. Tak czy owak, pamiętaj, że zabicie śpiewającego strażnika zmniejsza czas.

Zakończenie przygody

Dziesięć jednostek czasowych do końca...

Od tego momentu ostrzeżenia będą podawane co minutę. Światła przygasną, a moc będzie niewystarczająca do funkcjonowania wind transportowych między **pomieszczeniami 36** i **37**. Jeżeli grupa nie osiągnęła do tej pory **pomieszczenia 37**, oznacza to porażkę, a jeśli są już w pomieszczeniu **37**, nie będą w stanie się z niego wydostać. Każda próba manewru lub zabicie strażnika spowoduje natychmiastowe zniszczenie wyspy.

Pięć jednostek czasowych do końca...

Kiedy zostanie 5 minut do końca komunikat będzie następujący: *„OSTRZEŻENIE, DESTRUKCJA NIEODWRACALNA, NATYCHMIAST OPUŚCIĆ KOMPLEKS. POWTARZAM, NATYCHMIAST OPUŚCIĆ KOMPLEKS. POZOSTAŁO PIĘĆ JEDNOSTEK CZASOWYCH DO KOMPLETNEGO ZNISZCZENIA"*. To ostrzeżenie będzie powtarzane, z odpowiednią redukcją jednostek czasowych, co minutę. Grupa nie będzie w stanie odnieść sukcesu, jako że procedura przywrócenia kontroli, opisana w **pomieszczeniu 37**, nie zadziała. Zabicie kogokolwiek w tym momencie wywoła wiadomość: *„INSTALACJA KONTROLNA NIECZYNNA"*.

Jedyna opcja to opuszczenie wyspy w ciągu pozostałych pięciu minut. Postacie w **pomieszczeniu 37** będą bezradne z powodu nie działających wind transportowych. W miarę spadku poziomu mocy efekty wyładowań elektrycznych w piramidzie będą zanikać, a światła coraz bardziej przygasać. Drzwi z **pomieszczenia 17** na zewnątrz rozsuną się (chociaż te w północnym końcu **korytarza 12** będą nadal szczelnie zamknięte).

Minuta do końca...

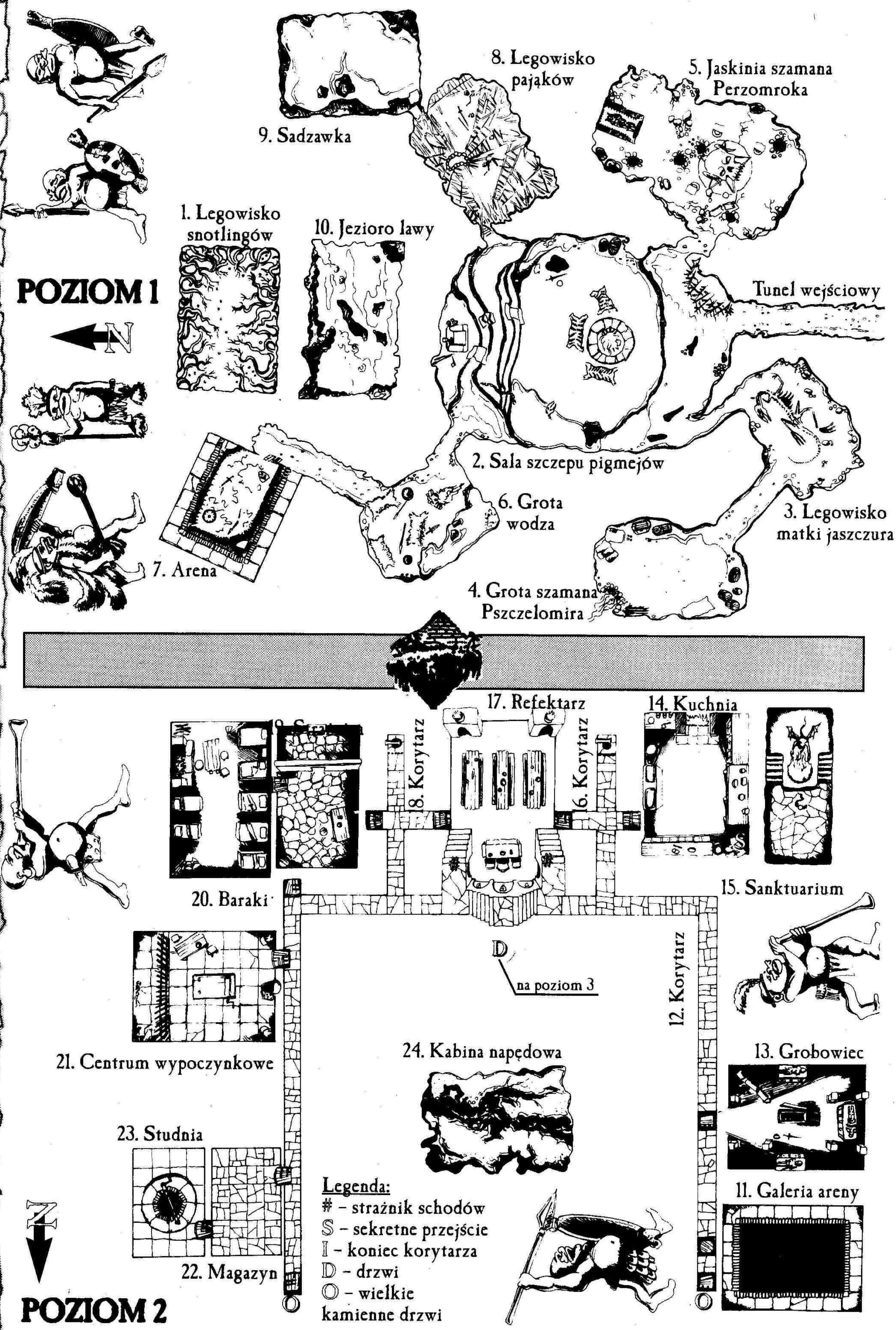
Od tej chwili wszystkie światła przestaną działać, a temperatura odczuwalnie wzrośnie. Kiedy pozostanie tylko 10 sekund komunikat będzie następujący: *„OSTRZEŻENIE, ZA CHWILĘ NASTĄPI ZNISZCZENIE, OSTRZEŻENIE, ZAA CWILĘĘĘĘ NAAAAASSSTTĄĄĄPPIII ZNIIIIIIIII...."*

Po trzech sekundach kompletnej ciszy nastąpi implozja reaktora w **pomieszczeniu 24**. Trochę poniżej jednej nanosekundy później reaktor eksploduje. Piramida i wszystko wewnątrz natychmiast wyparuje, a **poziom 1** zostanie wypełniony skondensowaną chmurą ognia, która wystrzeli na 250 metrów poza wejście do **pomieszczenia 2**. Każdy, kto znajdzie się w zasięgu tej chmury także wyparuje (chyba, że chroniony jest czarem *Odporność na ogień* – pozwoli mu to przeżyć jeszcze jedną sekundę). Drzewa na szczycie wyspy staną w płomieniach, a podstawa wyspy zostanie wysadzona w dół, bluzgając na wszystko poniżej roztopioną skałą. Następnie wyspa spadnie z nieba i zniszczy pigmejską wioskę (jeśli nie została przedtem przesunięta).

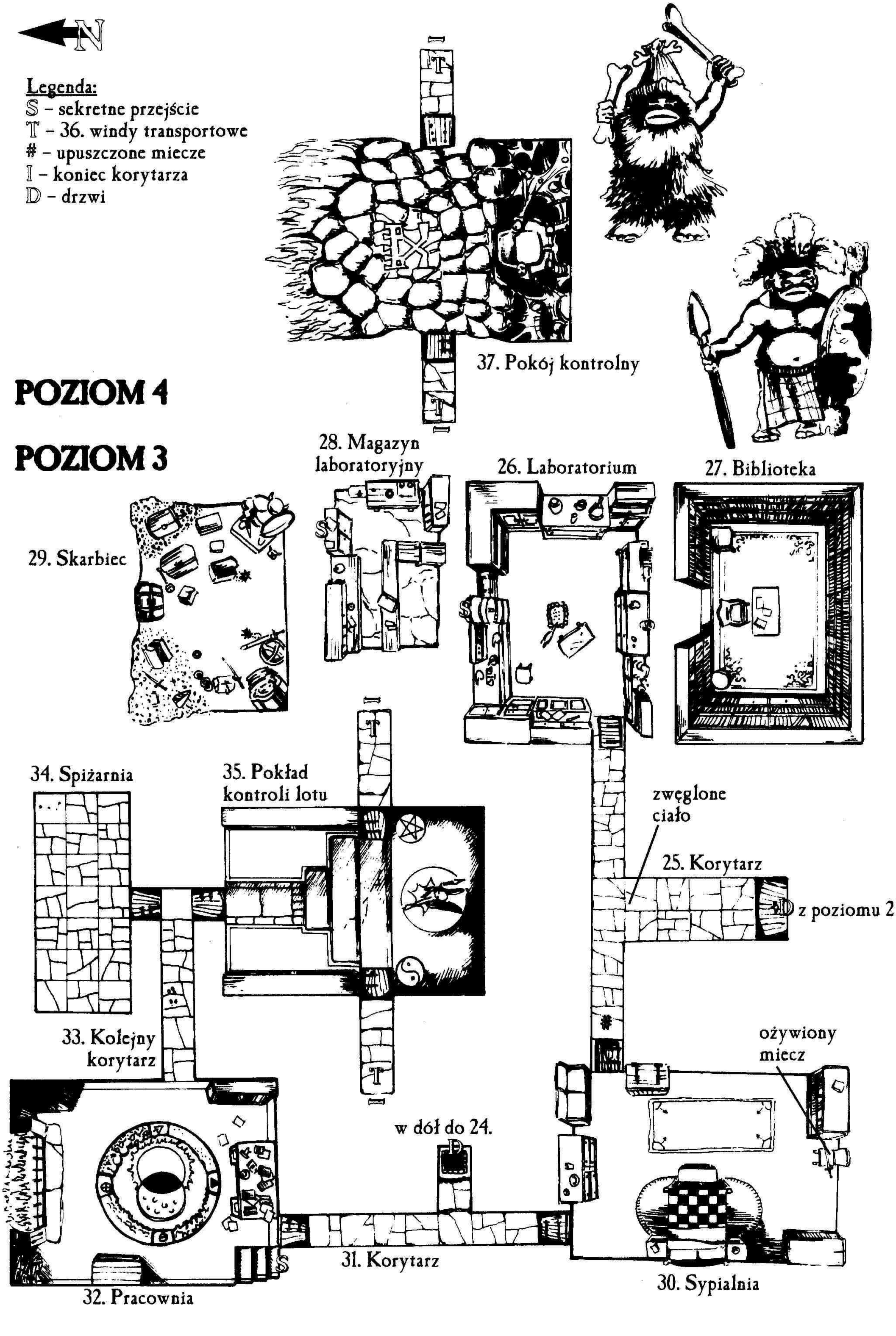
Jeżeli grupa opuści wyspę przed eksplozją pozwól jej przeżyć, ale po zadaniu kilku ran i oparzeń od odłamków. Jednakże bębenki uszne popękają, a ci, którzy akurat oglądali się za siebie będą oślepieni i stracą większość owłosienia. Śmierć z powodu opadu radioaktywnego nastąpi w przeciągu K6 dni. Jeżeli grupa ucieknie z piramidy, ale wciąż znajduje się na wyspie, możesz dać im małą szansę przeżycia eksplozji i zdmuchnąć ich na ziemię, aby mieć potem radość opowiedzenia im skutków opadu radioaktywnego.

Oczywiście może się zdarzyć, że grupie uda się przywrócić kontrolę i zapobiec tym niepożądanym efektom. Podczas współzawodnictwa na **Games Day** każda grupa, której się to udało miała zaszczyt zakończyć grę. Jeżeli twoja grupa przejmie kontrolę nad wyspą, będziesz miał do wyboru albo jakąś metodę zapaśniczą, aby ją spacyfikować, albo będziesz musiał ze szczegółami podać zawartość wyspy (szczególnie skarbiec i bibliotekę). Najlepiej prowadzić tę przygodę jako jednorazową i specjalną, a nie jako część kampanii.

Od redakcji: *Powyższa przygoda jest nieco dziwna, jak na scenariusze do* ***WFRP****, ale śmieszna i ciekawa, dlatego publikujemy ją, niecierpliwie oczekując na listy, w których opiszecie nam swoje dokonania. Wspomniany kilkakrotnie w tekście dodatek opisujący Lustrię nie ukazał się jak dotąd nawet w Wielkiej Brytanii, ale skądinąd wiadomo, że istnieją na to szanse. Miłej zabawy!*



POZIOM 1
N
1. Legowisko snotlingów
2. Sala szczepu pigmejów
3. Legowisko matki jaszczura
4. Grota szamana Pszczelomira
5. Jaskinia szamana Perzomroka
6. Grota wodza
7. Arena
8. Legowisko pająków
9. Sadzawka
10. Jezioro lawy
Tunel wejściowy
POZIOM 2
Z
11. Galeria areny
12. Korytarz
13. Grobowiec
14. Kuchnia
15. Sanktuarium
16. Korytarz
17. Refektarz
18. Korytarz
20. Baraki
21. Centrum wypoczynkowe
22. Magazyn
23. Studnia
24. Kabina napędowa
D
na poziom 3
Legenda:
- strażnik schodów
S - sekretne przejście
I - koniec korytarza
D - drzwi
O - wielkie kamienne drzwi


N
Legenda:
S - sekretne przejście
T - 36. windy transportowe
- upuszczone miecze
I - koniec korytarza
D - drzwi
POZIOM 4
POZIOM 3
37. Pokój kontrolny
28. Magazyn laboratoryjny
26. Laboratorium
27. Biblioteka
29. Skarbiec
34. Spiżarnia
35. Pokład kontroli lotu
zwęglone ciało
25. Korytarz
z poziomu 2
33. Kolejny korytarz
ożywiony miecz
w dół do 24.
31. Korytarz
32. Pracownia
30. Sypialnia

O tej grze usłyszałem dość dawno, kilka lat temu. Były to jedynie jakieś pogłoski, ale i tak chłonąłem je z olbrzymią ciekawością. Jakiś czas później wpadł mi w ręce jeden z dodatków. Nie znałem jeszcze samej gry, ale już na podstawie czytanych scenariuszy, oglądanej karty bohatera i rozmaitych innych, luźnych informacji, mogłem swobodnie stwierdzić, że jest to system, który po prostu muszę mieć. Kupiłem go, a po przerzuceniu kilku początkowych stron wpadłem w szok. Szok niesłychanie pozytywny. Gra przerosła moje oczekiwania.

ARTUR MARCINIAK

KING ARTHUR PENDRAGON

Pora napisać, czym się tak zachwycam. Otóż wydany przez „Chaosium" King Arthur Pendragon jest jedną z pierwszych gier fabularnych na rynku amerykańsko-brytyjskim. Jak sama nazwa wskazuje, gra tyczy się króla Artura, a ściślej rzecz biorąc rozgrywa się w czasach, gdy najwyższym władcą na Wyspach Brytyjskich był pan Camelotu, syn króla Utera i Lady Igreny; w czasie, który stał się natchnieniem dla wielu śpiewaków i bardów opiewających męstwo i honor rycerzy, i piękne damy ich serc.

Dzięki Pendragonowi możemy przeżyć przygody Lancelota i Galahada, Persifala i Turkina, możemy wziąć udział w poszukiwaniach Świętego Graala, czy też wraz z armią Artura zdobyć Rzym.

Ale do rzeczy. Grę opiszę na podstawie jej czwartego wydania, najpełniejszego i najnowszego. Sam podręcznik liczy sobie około 350 stron, na które składa się 19 rozdziałów. Zawarty jest w nich zarówno opis świata gry, czyli geografia ziem i krajów arturiańskiej Anglii, opis ludzi je zamieszkujących, jak też wyjaśnienie mechaniki gry, tworzenia bohatera i kilkanaście scenariuszy.



Na początek musimy wyjaśnić sobie, o którego króla Artura nam chodzi. Czy o tego z filmu „Excalibur", czy o tego z „Le Morte d'Arthur" Mallory'ego? Przedstawiony w obu dziełach wizerunek króla Artura jest bardzo odmienny. Autor gry, Greg Stafford wyjaśnia, że przy tworzeniu swej książki (zajęło mu to 30 lat badań i 5 lat pisania) posługiwał się opisem Anglii przedstawionym przez Mallory ego, jako że to źródło odpowiadało mu najbardziej, ale mimo tego nie zrezygnował też z innych pieśni, romansów. Dzięki temu, pomimo, że gra toczy się teoretycznie w VI wieku, dysponujemy możliwością używania zbroi płytowej. Stafford założył mianowicie, że wraz z wstąpieniem Artura na tron rozpoczęła się era tzw. zaczarowanej Brytanii, która zakończyła się wraz z odpłynięciem rannego króla do Avallonu. Trwała ona około 55 lat i została podzielona na 5 faz, z których pierwsza odpowiada w przybliżeniu wiekowi IX, a każda następna to jakby kolejne stulecie europejskiego średniowiecza. Dlaczego tak dziwnie? Jest to skutkiem maniery średniowiecznych minstreli, którzy opisując dzieje Rycerzy Okrągłego Stołu (osadzone około 530 roku po Chrystusie) posługiwali się sztafażem współczesnych im zachowań, uzbrojenia i opancerzenia. Jak widać to prawda, że romanse rycerskie wywarły duży wpływ na kulturę i obyczaj rycerski, niemniej jednak same podlegały ich wpływom.

W pierwszym rozdziale wyjaśnione zostały właśnie te kwestie. Oprócz tego zapoznaje on nas z kilkoma terminami i nazwami mającymi w Pendragonie duże znaczenie. Opisywane jest tu pojęcie chwały, rodziny i rycerstwa. Zbliżony charakter ma również następna część podręcznika, dzięki której dowiadujemy się tego, co wie nasz bohater. W krótkich słowach przedstawiono główne dramatis personae, czyli króla Artura, królową Ginewrę, Sir Gawaina, Sir Lancelota z Jeziora i wielu, wielu innych. Tu też znajdują się wiadomości dotyczące feudalizmu, obowiązujących wówczas praw społecznych oraz opis Brytanii i Europy z punktu widzenia rycerza, dysponującego przeciętną wiedzą.

ciąg dlaszy na str. 29



W 40 Milennium jedyną szansą na przetrwanie jest walka

GAMES WORKSHOP™

WALCZ lub GIŃ

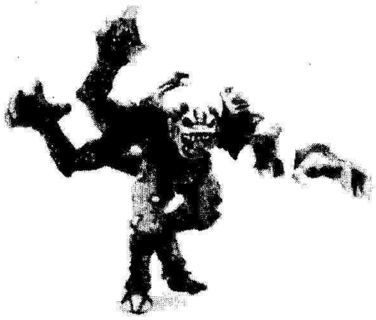
ISA™

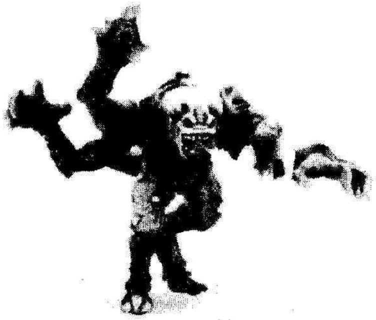
Wypełnij już dziś i wyślij

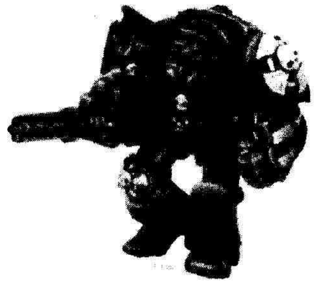
Otrzymasz swoją grę w ciągu 8 tygodni

UWAGA! Nakład edycji polskiej SPACE HULK jest ograniczony

Odcinek dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla poczty
Zł 855 000,—	Zł 855 000,—	Zł 855 000,—
Słownie: osiemset pięćdziesiąt pięć tysięcy	Słownie: osiemset pięćdziesiąt pięć tysięcy	Słownie: osiemset pięćdziesiąt pięć tysięcy
Wpłacający:	Wpłacający:	Wpłacający:
adres:	adres:	adres:
na rachunek ISA ul. Rozłogi 15, 01-310 Warszawa **370031-529194-136** Powszechny Bank Kredytowy S. A. w Warszawie, IX O/W-wa	na rachunek ISA ul. Rozłogi 15, 01-310 Warszawa **370031-529194-136** Powszechny Bank Kredytowy S. A. w Warszawie, IX O/W-wa	na rachunek ISA ul. Rozłogi 15, 01-310 Warszawa **370031-529194-136** Powszechny Bank Kredytowy S. A. w Warszawie, IX O/W-wa
opłata	opłata	opłata
podpis przyjmującego zł	podpis przyjmującego zł	podpis przyjmującego zł







SPACE HULK™

zawiera zestaw kilkudziesięciu figurek, kości do gry, księgę zasad, księgę misji, szczegółowe opisy akcesorii, przestrzenne plany wnętrza statku kosmicznego Obcych

SPACE HULK™

to doskonałe połączenie gry fabularnej i gry strategicznej

SPACE HULK™

to rewelacyjna rozrywka dla dwóch i więcej graczy

UWAGA! Nakład edycji polskiej SPACE HULK jest ograniczony

SPACE HULK **edycja polska** W cenę gry wliczono koszt wysyłki	**SPACE HULK** **edycja polska** W cenę gry wliczono koszt wysyłki	**SPACE HULK** **edycja polska** W cenę gry wliczono koszt wysyłki

Tu opisany jest Camelot, ceremonia pasowania na rycerza i inne rycerskie zwyczaje. Bardzo ułatwiają grę podane zwyczajowe zachowania rycerzy, ich obyczaje i nawyki. Tu także opisano rolę Kościoła i magię – do tej sprawy jeszcze wrócimy. Wszystkie informacje podane w tym rozdziale są skrótowe i nieco niepełne, bowiem jak wspomniałem, pisane są one z punktu widzenia naszego bohatera, który dopiero wraz z rozwojem i zdobywaniem doświadczenia powiększa swoją znajomość otaczającego go świata i reguł nim rządzących.

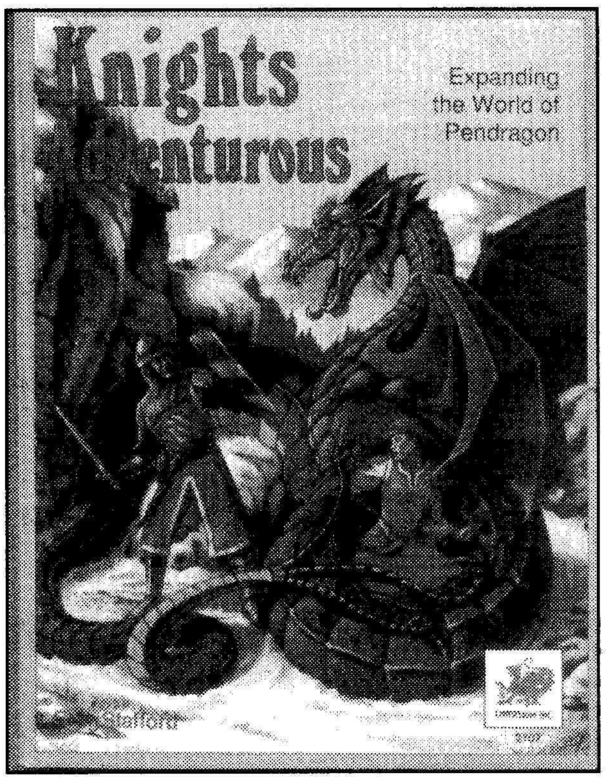
Po zapoznaniu się z tymi ogólnikowymi nieco, aczkolwiek bardzo ważnymi informacjami czas przejść do podstaw gry, czyli kreacji bohatera. W Pendragonie można grać właściwie tylko jedną profesją – rzecz jasna, rycerzem. Co prawda, w nowym, opisywanym przeze mnie wydaniu zamieszczony jest również rozdział dotyczący tworzenia profesji magów, jednak z pewnych względów tę część gry omówię osobno.

Gra wykorzystuje w pewnym stopniu mechanikę rozgrywki wykorzystywaną we wszystkich pozostałych grach *„Chaosium"*, jak chociażby w opisywanym w poprzednim numerze *Call of Cthulhu*. Dla przypomnienia, polega on na tym, że najważniejszą rolę odgrywają umiejętności bohatera, a nie jego cechy. Większość testów wykonywana jest na umiejętnościach i to one właśnie, a nie cechy ulegają rozwojowi i podniesieniu.

Tak też jest i tutaj, jednak ze względu na specyfikę gry, system ten uległ daleko idącym modyfikacjom. Oczywiście, oprócz umiejętności wykorzystywane są również cechy, są to Wielkość, Zręczność, Siła, Wytrzymałość i Wygląd. Zwróćcie uwagę, że w ogóle nie ma tu Inteligencji. Każdy z graczy prowadzi po prostu swojego bohatera na tyle rozważnie, na ile go stać. Jest to dość ciekawe rozwiązanie problemu inteligencji w grze (myślę, że niedługo doczeka się to nieco bardziej szczegółowego omówienia na naszych łamach).

Z powyższych cech wyprowadzono kilka dodatkowych współczynników, takich jak ilość zadawanych obrażeń, szybkość ruchu czy żywotność. Określone na początku cechy już się nie podnoszą. Jest to co prawda możliwe, jednak stosunkowo rzadkie.

Ale to nie cechy stanowią o atrakcyjności rozwiązań proponowanych przez Grega Stafforda. Otóż Pendragon zawiera najlepiej opracowany system odgrywania charakteru, z jakim dane mi było się zetknąć. Nie ma tu sztucznego podziału na dobro i zło. Zamiast tego mamy tzw. Cechy Osobowości. Takich Cech jest 26, pogrupowane są one w 13 par, przykładowo: Odwaga/Tchórzostwo, Miłosierdzie/Okrucieństwo. Wielkość każdej Cechy określona jest liczbą z przedziału od 0 do 20. Rzecz jasna, im wyższa jest ta liczba, tym dana Cecha jest w naszym charakterze silniejsza i bardziej widoczna. Suma obu liczb w przeciwstawnych sobie cechach musi wynosić 20, choć nie jest to regułą (dla przykładu – odwaga Lancelota wynosi 25). Jak więc łatwo obliczyć, jeżeli ktoś jest Miłosierny na 4, to równocześnie jest Okrutny na 16. Proste. I teraz zaczyna się to, co najlepsze. Na skutek działań bohatera wielkości te mogą się zmieniać. Dzięki temu możliwa jest prawdziwa praca nad charakterem. Zasady gry stwierdzają, że o ile określona cecha mieści się w przedziale 4-15, to gracz w sytuacji wymagającej jej zastosowania może zachować się według własnego uznania, choć oczywiście powinien mieć na względzie wysokość tej cechy. Natomiast jeśli jej wielkość mieści się w przedziałach od 1 do 3 lub od 16 do 20, to gracz powinien zachować się tak, jak dyktuje mu to jego charakter (Okrutny na 19? Wróg się poddaje? Ciach mieczykiem w szyję!). Jeżeli mimo wszystko nasza postać chciałaby zachować się w sposób sprzeczny z cyframi, musi wtedy wykonać rzut k20. Jeżeli rezultat mieści się w odpowiednim przedziale, ma możność wyboru swego zachowania, jeżeli nie, musi zachować się zgodnie ze swoim charakterem. Bardzo proste i bardzo skuteczne.



Powróćmy jeszcze na chwilę do umiejętności. Podobnie jak w Call of Cthulhu, tu też każda z nich ma od razu przyporządkowaną pewną wartość liczbową uzależnioną od płci, pochodzenia kulturowego i społecznego postaci. Rozwój bohatera odbywa się w dwojaki sposób. Po pierwsze, podobnie jak w innych grach „Chaosium" poprzez rozwinięcie umiejętności, po drugie poprzez zdobywanie tzw. Punktów Chwały. Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że są to po prostu inaczej nazwane Punkty Doświadczenia, jednak nie jest to do końca prawda. Punkty te odzwierciedlają zdobytą sławę, bogactwo i szacunek. Celem graczy jest właśnie zdobycie jak największej ich liczby. Punkty Chwały można uzyskać na wiele sposobów – walcząc, powiększając swój majątek, żeniąc się ze znaną i wpływową kobietą, czy w końcu prowadząc romans. Tak, romans. Stafford bardzo zgrabnie wprowadził do gry tak powszechny w eposach rycerskich wątek miłości dworskiej. Jest to dość skomplikowane w rozgrywce, dostarcza jednak wielkiej ilości pretekstów do przygód, pojedynków i innych awantur. Za udany romans zdobywa się bardzo dużo Punktów Chwały, podobnie zresztą jak za śpiew czy komponowanie pieśni. Właśnie w ten sposób jeden z moich graczy je regularnie zdobywał. Przy każdej okazji komponował jakąś pieśń i odśpiewywał ją przed zgromadzonym, odpowiednio szacownym audytorium. Ponieważ miał bardzo wysokie umiejętności związane z grą na lutni i śpiewem, niemal zawsze bywał nagradzany oklaskami i miłymi spojrzeniami dworskich dam, a przy okazji kilkunastoma Punktami Chwały.

Nie sposób w krótkim artykule opisać wszystkich smaczków towarzyszących nam podczas kreowania swego rycerza, dlatego przejdźmy może do następnych części podręcznika. Znajduje się tam opis poszczególnych krain, składających się na arturiańską Brytanię. Podane są tu informacje przeznaczone gównie dla Mistrza Gry, dotyczące najważniejszych królestw, władców, armii jakimi dysponują oraz ważnych i ciekawych miejsc, jakie można zobaczyć podczas podróży. W ten sposób opisany został między innymi Logr (królestwo Artura), Cambria (dzisiejsza Walia), Francja i Galia. Powiązany z tym jest też rozdział następny,

opisujący ludzi żyjących w tych krajach. Dzięki temu nasz bohater wcale nie musi być rycerzem z Logru. Może np. pochodzić z Irlandii. Rzecz jasna, pochodzenie ma wpływ na początkowe umiejętności i cechy osobowości. W dobry sposób odzwierciedla to wpływ kultury, wychowania i warunków życia, które kształtują przecież młodych ludzi.

Kolejna część podręcznika zajmuje się pragnieniami i ambicjami władającymi bohaterami. Z punktu widzenia mechaniki gry jest to bardzo ważna część książki, jednak dla osoby nie zainteresowanej samą grą mało ciekawa. W zasadzie wszystko sprowadza się do przemożnej chęci zdobycia sławy – Chwały, a skoro już o tym wspomniałem wcześniej, przejdźmy do kolejnego rozdziału. Do rozdziału opisującego kobiety.

Wydawałoby się, że w grze takiej jak Pendragon nie ma dla nich miejsca. Nie jest to prawdą. Przed kobietami stoi bardzo wiele zadań. Oprócz tych tradycyjnych ról – matki, żony czy kochanki, kobiety mogą czarodziejkami (np. Morgan La Fey!). Mamy tu wyjątek od zasad, pozwalający na uczestnictwo kobiet w drużynie rycerskiej. Istnieją udokumentowane przekazy historyczne świadczące, że zdarzało się, iż przedstawicielki płci pięknej chodziły w pole okryte zbroją, a swymi czynami zawstydzały mężczyzn (np. podczas oblężenia Jerozolimy Saladyn odniósł bardzo poważną ranę od strzały wystrzelonej przez łuczniczkę; żeby już nie wspomnieć o Joannie d'Arc). W świecie gry istnieje kilka kobiecych stowarzyszeń, których członkinie są wojowniczkami, jednak występują one głównie wśród Saxonów.

Pozwolę sobie na drobną uwagę osobistą. Wydaje mi się, że rozdział ten został dopisany po to, by powstrzymać ataki feministek wykrzykujących o dyskryminacji płci. Nie było go zresztą w poprzednich edycjach. Poza tym, możliwość wprowadzenia do gry kobiet – bohaterek jest dość ograniczona. Trudno jest (mnie, w każdym razie) wyobrazić sobie drużynę składającą się z kobiety – rycerza, kobiety – magika i trzech „zwykłych" (tj. mężczyzn) rycerzy. W firmowych scenariuszach kobiety występują dość często, jednak zazwyczaj w bardziej tradycyjnych rolach. Rzecz jasna, nic nie stoi na przeszkodzie, by „graczka" (tj. gracz płci pięknej) prowadziła bohatera – mężczyznę.

Przejdźmy teraz może do opisu podstawowego, do mechaniki gry. W Pendragonie używane są właściwie tylko dwa rodzaje kostek: k20 i k6. Większość przeprowadzanych w grze akcji sprawdza się przez wykonanie testu umiejętności, bądź testu cechy (dużo rzadziej). Najczęściej nie wystarcza to jednak do określenia skutków każdego działania, zwłaszcza walki. W takich sytuacjach korzysta się z tzw. rzutu opozycyjnego, czyli dwóch testów, wykonywanych jednocześnie przez gracza i jego przeciwnika. Rezultat określa się poprzez porównanie obu wyników. Przykładowo: bohater walczy z innym rycerzem, bohaterem niezależnym. Ich umiejętności walki mieczem są równe i wynoszą, powiedzmy, 15. Załóżmy, że bohater gracza wyrzucił 14, a jego przeciwnik 13. Oba rzuty są udane, ale trafiony został bohater niezależny, ponieważ miał



„gorszy" wynik. Dzięki temu, że rzut był w ogóle udany, rycerz może się jedynie zasłonić tarczą, co zmniejszy zadane mu obrażenia. Tak rozwiązana walka jest bardzo prosta, a poza tym – co nie jest bez znaczenia, również realistyczna.

Oprócz tego, w tej części opisane są wiadomości dotyczące czasu gry, doświadczenia, ruchu, walki, umiejętności, ran i leczenia oraz tzw. fazy zimowej, tj. czasu, w którym rycerze zajmują się doglądaniem majątku i płodzeniem dzieci. A propos dzieci. Pendragon oferuje raczej niespotykaną w innych systemach możliwość zakładania całych rodzin. Dzięki temu, w przypadku śmierci swego bohatera, gracz może kontynuować rozgrywkę prowadząc syna swego poprzedniego bohatera.

Ważnym, dodanym dopiero w obecnej edycji rozdziałem jest część dotycząca magii. Od razu powiem, że w tej grze nie występują czarodzieje siejący na prawo i lewo ognistymi kulami. Bohater – mag różni się w każdym calu od przeciętnego rycerza. Wystarczy powiedzieć, że nieco odmienny jest nawet sposób jego generowania. Magia jest bardzo trudną, wymagającą czasu i cierpliwości dziedziną. Została podzielona na kilkanaście sfer, każda z nich odpowiedzialna jest za pewien krąg oddziaływania. Istnieją między innymi sfery nekromantyczne, lecznicze, kontrolowania pogody i inne. Czarodzieje mogą oczywiście rzucać zaklęcia, co jednak wcale nie jest takie proste. Każdy czar kosztuje bowiem nie jakąś abstrakcyjną liczbę punktów energii magicznej, a okres czasu, który mag musi odespać, by czar „zwrócił się". Jest to pomysł wzięty żywcem z literatury arturiańskiej, w której Merlin odsypia swoje czary, tak bardzo go bowiem wyczerpują. Dlatego właśnie gracz prowadzący maga jest w znacznym stopniu ograniczony.

Pomimo tych „wad" (mnie one nie przeszkadzają) część podręcznika dotycząca magii jest znakomicie napisana, bardzo ciekawa i niesie olbrzymią ilość informacji.

Resztę podręcznika wypełniają rozważania na temat rozmaitych religii występujących w arturiańskiej Anglii, charakterystyki najbardziej znanych bohaterów (król Artur ma 100 000 punktów Chwały; dla porównania przeciętny Rycerz Okrągłego Stołu ma ich około 8000, a są tam jedynie najlepsi!) i scenariusze.

Podsumowując, wydaje mi się, że Pendragon jest jedną z najlepiej napisanych gier fabularnych. Posiada znakomite zasady, kilkanaście niezwykle interesujących rozwiązań i osadzona jest w przepięknym, niezwykle bogato opisanym świecie. Wszystko przyczynia się do tego, że jest to nieliczna z gier, w które gram regularnie i która mnie nie nudzi. Proponuję i Wam wcielić się w postać prawdziwego rycerza, a niewątpliwie przekonacie się, że tego typu profesje przedstawione we wszystkich innych systemach, na czele z Kryształami Czasu i AD&D, są jedynie nikłym blaskiem i marną atrapą tego, co oferuje nam Pendragon. Ta gra naprawdę warta jest swej ceny!

MACIEK KOCUJ

DŁUGA DROGA DO DOMU
albo co gracz o zamku wiedzieć powinien

Nawet najbardziej skomplikowane gry fabularne fantasy nie uwzględniają w procedurze generowania bohatera pewnej, nieistotnej może z punktu widzenia gry, ale ważnej dla psychiki gracza informacji. Otóż bohater zostaje jak gdyby z założenia pozbawiony domu rodzinnego. Przeważnie rozpoczyna on swoją egzystencję w świecie gry na jakimś odludnym szlaku, nierzadko nawet zagubiony gdzieś pośród bezdroży. Podróżuje gdzieś w bliżej niesprecyzowanym kierunku i celu, nie mając na świecie żadnego miejsca, które mógłby nazwać swoim domem, nie mając nikogo bliskiego, kto by czekał na jego powrót. Sytuacja taka jest dość wygodna dla Mistrza Gry i jest powszechnie akceptowana przez wszystkich graczy ze względu na swój stereotyp i ogólnie przyjmowany punkt widzenia, że w domu nigdy nie dzieje się nic ciekawego i w poszukiwaniu przygód trzeba wyruszyć w daleki świat. Jestem daleki od krytyki tego typu rozwiązania, gdyż gwarantuje ono zawsze dobrą zabawę i już z tego tylko powodu nie należy go generalnie zmieniać. Jedynie kampanie, u podstaw których leży horror rządzą się trochę innymi prawami i należy w ich przypadku raczej odejść od takiej, upraszczającej wszystko konwencji.

Substytutem domu staje się więc dla naszego bohatera karczma, a kompani z drużyny muszą zastąpić mu rodzinę. Nawet niezbyt doświadczeni gracze wiedzą, że nie jest to żadna idylla. Zwykle okazuje się, że łatwiej jest zginąć podczas karczemnej bijatyki, niż na polu krwawej bitwy. A przecież nie jest to jedyne w takim miejscu niebezpieczeństwo – nie można zapominać o zatrutym jedzeniu; o ukrytych zapadniach przed szynkwasem i pod stolikami; o kuszy karczmarza; o tabunach złodziei i o dziwkach, które nie dość, że kosztują to jeszcze traktują kiłą. O rodzinnym przywiązaniu kompanów z drużyny już lepiej w ogóle nie wspominać, ich przyjaźń sprowadza się najczęściej do gromadzenia „pamiątek" po tragicznie zmarłych towarzyszach (często nawet, zanim okażą się całkiem martwi).

Nie powinno być zatem zaskoczeniem, że po wielu latach takich wesołych przygód pojawia się w umyśle gracza (pod warunkiem, że ów umysł jest jeszcze w stanie jako tako funkcjonować) zamysł wydania okupionych własną krwią skarbów na coś trwałego. Gracz stwierdza nagle, że chciałby gdzieś osiąść na stałe i pobudować sobie dom. I nie może to być oczywiście żadne byle co. TO MUSI BYĆ ZAMEK!

Trudno stwierdzić, czy taka sytuacja stanowi większe wyzwanie dla gracza czy dla Mistrza Gry. Pierwszy z nich musi włożyć naprawdę wiele wysiłku w narysowanie jakiegoś sensownego projektu (przeważnie łączy się to z rozplanowaniem tych setek przeróżnych pomieszczeń na tych dziesiątkach nad i podziemnych kondygnacji) oraz wybór miejsca lokalizacji i zebranie funduszy. Drugi musi zadbać o to, aby wszystko odbyło się zgodnie z regułami gry i zasadami zdrowego rozsądku. W takiej sytuacji na uprzywilejowanych pozycjach będą stały osoby grające w AD&D i posiadające „Przewodnik po zamkach" (Castles' Guide), który zawiera wszystkie ważniejsze informacje potrzebne do postawienia zamku w świecie gry. Ci stanowią jednak mały odsetek wszystkich graczy, a przecież im także, wiem z własnego doświadczenia, zdarzają się wpadki.

Lokalizacja

Zacznijmy więc od początku. Po pierwsze, gracz, który chciałby mieć swój własny zamek musi znaleźć jakieś miejsce, gdzie mógłby go postawić. Jest to z kilku względów dość istotna sprawa. Jeżeli np. ktoś ma ambicję posiadania warowni na szczycie niedostępnej skały lub przy górskiej przełęczy, musi liczyć się z faktem, że zamek taki będzie co najmniej czterokrotnie droższy niż taka sama budowla postawiona na równinie. Również wybudowanie siedziby z dala od zamieszkałych terenów, czy w niesprzyjającym klimacie podwaja lub potraja koszt inwestycji. Najbardziej opłacalne finansowo jest zbudowanie zamku na płaskim terenie, nad rzeką w okolicy jakiegoś większego miasta. W dalszym ciągu pozostaje problem, jak wejść w posiadanie takiego wymarzonego kawałka ziemi. Najprościej jest zostać wasalem miejscowego władcy, w akcie inwestytury otrzymać od niego ziemię w zamian za złożenie hołdu i przysięgi wierności (auxilium i consilium). Można też (o ile MG jest na tyle łaskawy) otrzymać od jakiegoś króla nadanie ziemi z wdzięczności za wykonanie jakiejś misji w służbie korony. Ale dla chcącego nic trudnego – jak się potocznie mówi – sprytny bohater zawsze sobie poradzi, czy to podbije cudze tereny siłą, czy ogłosi się władcą ziemi niczyjej lub nowo odkrytej krainy.

Konstrukcja

Gdy kwestia lokalizacji zostanie w ten czy inny sposób rozstrzygnięta, należy się zastanowić, jak nasz zamek ma wyglądać. Wygląd musi być adekwatny do możliwości finansowych. Dlatego najprościej wyobrazić sobie naszą budowlę jako zestaw określonych modułów budowlanych, z których każdy ma swoją, przypisaną mu cenę. Takimi modułami będą np.: dwukondygnacyjna wieża piętnastometrowej średnicy o wartości dwóch najlepszych, pełnych zbroi płytowych (w systemie AD&D cena takiej wieży wynosi 12000 sztuk złota) lub odcinek muru o długości i grubości trzech metrów, zaś wysokości pięciu, wart tyle, co osiodłany ciężki koń bojowy. Dzięki takiemu podejściu do sprawy, planując ilość i wysokość wież oraz murów obronnych można bez trudu i na bieżąco oceniać koszty tych budowli, sumując wszystkie moduły, które wchodzą w jej skład. Trzeba jeszcze pamiętać o tym, żeby nie przekroczyć pewnych granic zdrowego rozsądku i nawet nie myśleć o postawieniu wieży składającej się ze stu takich modułów (no, chyba że stawianych wszerz), jak również trzeba wziąć pod uwagę, że im wyższa budowla, tym droższa. Dlatego też konieczne jest uwzględnienie pewnej poprawki, np. jeśli ktoś chce wybudować czterokondygnacyjną wieżę, to pierwsze dwie kondygnacje powinny mieć odpowiednio większą średnicę, zwłaszcza u podstawy, zaś ich koszt będzie jakieś półtora raza wyższy.

W powyższych przypadkach braliśmy pod uwagę budowle kamienne, natomiast bardzo tanim kosztem można sobie

pobudować warownię z drewna. Wszystkie drewniane elementy (moduły) są nawet o 50 razy tańsze od takich samych wykonanych z kamienia. Np. już za cenę jednego ciężkiego konia bojowego można postawić dwa jednopiętrowe drewniane budynki dziesięciometrowej wysokości o powierzchni 300 metrów kwadratowych każdy. Jeśli więc kogoś nie stać na wybudowanie całego zamku z kamienia, powinien się zastanowić, które jego fragmenty mógłby zastąpić drewnianymi. Przykładowo, zamiast obronnego muru można w jego miejsce tymczasowo postawić palisadę. Zwyczajną rzeczą są też drewniane stajnie, a także małe drewniane budynki gospodarcze, warsztaty i magazyny stawiane w obrębie murów w każdym wolnym miejscu pomiędzy kamiennymi wieżami.

Bardzo istotnym modułem zamku jest oczywiście brama. Drewniane wrota 3x3 metry, grubości kilkunastu centymetrów, ryglowane od wewnątrz belką są tanie, ale niezbyt solidne. Rzecz jasna, można je powiększyć, pogrubić, wzmocnić okuciami z brązu lub żelaza, lecz wtedy z niemałym trudem będzie je musiało obsługiwać kilka osób. Rozwiązaniem jest tu oczywiście mechanizm otwierający bramę, lecz nie jest to z kolei już takie proste i tanie. Najlepiej skorzystać z kolejnego modułu, którym będzie barbakan. Składa się on z dwóch okrągłych wież, połączonych ze sobą budynkiem, przez który prowadzi brama wjazdowa. W takim przypadku możemy sobie już pozwolić na zainstalowanie odpowiedniego mechanizmu otwierającego i wstawienie naprawdę solidnych wrót w postaci kilkucentymetrowej grubości płyty z brązu. Przy wpasowywaniu barbakanu w linię murów obronnych trzeba pamiętać, że wieże standardowego barbakanu mają tylko dwie kondygnacje (ok. 10 metrów wysokości). Jeżeli więc planowana wysokość naszego muru ma 15 metrów (czyli trzech ustawionych na sobie standardowych modułów) to do wież barbakanu trzeba będzie dobudować jeszcze dwa piętra. Nie można przecież dopuścić do tego, by mur przerastał wpasowaną weń wieżę. Koszt zbudowania standardowego barbakanu z solidną bramą i mechanizmem otwierającym dziesięciokrotnie przekracza wartość pełnej zbroi płytowej. Za każde dwie dodatkowe kondygnacje trzeba dopłacić jak za standardowe moduły, lecz nie trzeba dopłacać za dodatkową szerokość, gdyż wszystkie piętra wież stojących w linii murów obronnych mogą być tej samej średnicy.

Kolejnym zamkowym modułem jest bastion. Jest to budowla przeważnie w kształcie litery „D", której zadaniem jest zwiększenie obronności murów. Oblankowany dach wieży jest dobrym miejscem obserwacyjnym, ale nie nadaje się zbytnio na umieszczenie na nim katapulty, gdyż zbyt duże obciążenie może w znacznym stopniu osłabić całą konstrukcję. Miejscami przeznaczonymi dla machin wojennych są właśnie bastiony. Niewielkie pomieszczenia i bardzo grube ściany sprawiają, że są to najtrudniejsze do skruszenia części zamku. Znajdują się tam liczne otwory strzelnicze i pochylnie służące do wylewania na szturmujących gorącej smoły lub zrzucania na nich głazów. Czterokondygnacyjny bastion ma ponad 12 metrów wysokości i kosztuje tyle samo, co pojedynczy moduł wieży o piętnastometrowej średnicy. Za dodatkową opłatą można dodawać kolejne piętra pamiętając, że w porównaniu do zwykłej wieży mieści się tam znikoma ilość pomieszczeń.

Obronność warowni może również w doskonały sposób powiększyć fosa. Oczywiście mogą ją posiadać te zamki, wokół których znajduje się odpowiednie podłoże i jakieś źródło wody. Podobną rolę może też spełniać zamiast fosy głęboki rów, wykopany wokół murów i podnoszący w ten sposób ich względną wysokość. W obu przypadkach należy koniecznie zatroszczyć się o most zwodzony, który najlepiej umieścić przed bramą barbakanu. Długość takiego ruchomego przejazdu nie może przekraczać 6 metrów, gdyż utraciłby na wytrzymałości i stał się niebezpieczny w użyciu. Fosa, aby dobrze spełniać swą rolę musi być jednak dwukrotnie szersza. Rozwiązaniem tego problemu jest most biegnący od zewnętrznego brzegu i urywający się 6 metrów przed zamkową bramą, wyposażoną we wspomnianą wcześniej ruchomą kładkę. Jeżeli mamy do czynienia ze zwykłym rowem, możemy nawet usypać wał ziemny, po którym będzie wiodła droga wprost do wrót warowni. W przypadku budowania drewnianego mostu można tak zaplanować jego konstrukcję, że będzie on posiadał kilka łatwych do wyjęcia podpór, po których usunięciu natychmiast się zawali – np. pod ciężarem nacierających oddziałów wroga. Łączny koszt otoczenia zamku fosą i zbudowania mostów dojazdowych nie powinien przekraczać kosztów wieży dwukondygnacyjnej. Pamiętajmy jednak o tym, że fosę trzeba od czasu do czasu (przynajmniej raz na rok) pogłębiać, bowiem stosunkowo szybko się zamula.

Zatrzymajmy się jeszcze na chwilę przy kwestii grubości ścian. Element ten jest zwykle przez graczy pomijany, zwłaszcza przy rysowaniu planu, gdzie najczęściej poszczególne ściany przedstawiane są jako zwykłe linie. A są one przecież wykonane z kamienia, a nie z papieru, no chyba że właścicielem zamku ma być samuraj. Grubość kamiennych ścian w zamku waha się od kilkunastu centymetrów do kilku metrów. Na przykład, grubość zewnętrznych ścian wieży wynosi prawie 3 metry, a więc jeżeli ma ona 15 metrów średnicy, to okrągłe pomieszczenie zajmujące całą jedną kondygnację ma promień równy 4,5 m. Dopiero na tej przestrzeni możemy rozplanować schody, (co najmniej 2 m średnicy) i pomieszczenia poprzedzielane cieńszymi, ale minimum trzydziestocentymetrowymi ścianami. Właściwie wybudowanie wewnętrznych ścian nie ponosi za sobą dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak gracz zaplanuje sobie setki pomieszczeń z dziesiątkami drzwi i kilometrami ścian działowych, wtedy

Moduły – spis	**rozmiar**	**czas budowy**
Barbakan	*	1400
Bastion	*	630
Brama drewniana	3 wys./3 szer./0.15 gr.	11
Brama żelazna	3 wys./3 szer./0.05 gr.	155
Budynek parterowy, drewniany	120 m kwadr.	10
Budynek jednopiętrowy, drewniany	300 m kwadr.	28
Budynek parterowy, kamienny	120 m kwadr.	42
Budynek jednopiętrowy, kamienny	300 m kwadr.	90
Drzwi drewniane	2 wys./1.2 szer./0.05 gr.	2
Drzwi żelazne	2 wys./1.2 szer./0.01 gr.	20
Fosa (lub suchy rów)	30 dł./3 szer./3 gł.	8
Most drewniany	3 dł./3 szer./3 wys.	4
Most kamienny	3 dł./3 szer./3 wys.	22
Most zwodzony	6 dł./3 szer./0.2 gr.	28
Mur obronny	3 dł./3 gr./5 wys.	21
Palisada	3 dł./0.1 gr./5 wys.	1
Schody	3 wys./1 szer.	3
Tunel	3 wys./3 szer./10 dł.	54
Wieża	*	500

MG musi zadbać o to, aby bohater uiścił odpowiednią dopłatę.

Jeżeli gracz projektujący dla siebie zamek nie chce się za bardzo przemęczać, może sięgnąć do planów już istniejących zamków, które są dostępne w fachowych tekstach źródłowych. Powinien on jednak wiedzieć, że zamki występujące w grach fabularnych fantasy, a także w literaturze tego gatunku różnią się często od swoich historycznych pierwowzorów. Na przykład, najczęściej tu występującym typem zamku jest tzw. zamknięta twierdza, która na przestrzeni dziejów występowała bardzo rzadko. Jest to forteca zupełnie pozbawiona otwartego dziedzińca czy też otoczonego zewnętrznym murem podgrodzia. Cały obszar, wchodzący w obręb zamku znajduje się pod dachem. Wszystkie moduły, czyli elementy z których zbudowana jest twierdza: wieże, barbakany, bastiony, stajnie składają się na jeden duży, stanowiący fortecę budynek. Jest to robiąca duże wrażenie budowla, jednak w rzeczywistości byłaby niezbyt funkcjonalna i sprawiałaby spore problemy konstrukcyjne.

Opis tabeli

Gwiazdka oznacza, że rozmiary zostały podane w tekście. Skróty oznaczają kolejno: wys. – wysokość; szer. – szerokość; dł. – długość; gr. – grubość; gł. – głębokość.

Czas budowy – ilość dni, w ciągu których 10 robotników jest w stanie wybudować moduł. Oczywiście czas pracy można przyspieszyć, odpowiednio dopłacając (czy to na większą liczbę pracowników, czy większe pensje itp.), jednak czasu budowy nie można skrócić bardziej niż do połowy.

Pomieszczenia wewnętrzne

Zaplanowanie zamku nie kończy się jednak na wyrysowaniu kształtu wszystkich jego kondygnacji. Na tych kondygnacjach trzeba jeszcze porozmieszczać odpowiednie pomieszczenia w odpowiednich ilościach. Nie może przecież zaistnieć sytuacja, w której cała potężna twierdza posiadać będzie tylko jeden wychodek, bo wielometrowe kolejki zablokują na stałe wszystkie pobliskie korytarze. Ważna jest nie tylko wystarczająca liczba pomieszczeń, ale również ich prawidłowa lokalizacja. Np. pokoje żołnierzy z załogi twierdzy powinny znajdować się w pobliżu bram i murów obronnych, a stajnie dla wierzchowców niedaleko od wrót wjazdowych.

Do pomieszczeń, o których trzeba pamiętać przy planowaniu zamku należy niewątpliwie kuchnia. Jej rozmiar musi być adekwatny do liczby mieszkańców twierdzy. Przeważnie jej załogę stanowi co najmniej kilku kucharzy i kilkunastu podkuchennych. W pobliżu kuchni powinny się znajdować tzw. pomieszczenia gospodarskie, będące magazynami produktów żywnościowych i różnych sprzętów, koniecznych do utrzymania tak dużego domostwa.

Konieczne jest zapewnienie odpowiedniej ilości sypialni dla służących, pokojówek, stajennych i innych mieszkańców zamku, ale też nie należy zapominać o zarezerwowaniu części naszej warowni na pokoje gościnne. Przynajmniej jeden z nich powinien być bardzo luksusowy, gotowy w każdej chwili na przyjazd kogoś znacznego. Z przyjmowaniem gości wiążą się też inne pomieszczenia, a mianowicie sale audiencyjne i balowe. Często jest to jedna komnata, łącząca obie te funkcje. Powinno to być przestronne pomieszczenie, wyższe od innych, tzn. wysokie na dwie kondygnacje. Pożądane są w takim przypadku boczne galerie, połączone schodami i bogaty wystrój wnętrza. Innym przydatnym miejscem do mniej oficjalnego przyjmowania gości jest biblioteka. Świetnie nadaje się do prowadzenia poufnych rozmów. Nawet jeśli gospodarza zamku książki zupełnie nie interesują, to może tam umieścić mapy swoich ziem lub jakieś zamaskowane tajne przejście.

Jednak każdy wie doskonale, że najlepszym miejscem dla gości są przecież zamkowe lochy. W koszt każdego podstawowego modułu takiego jak budynek, wieża czy barbakan wliczona jest niewielka piwniczka, wielkości 2x3 m. Jeżeli jednak ktoś chce zafundować sobie dwupoziomowe podziemia z licznymi celami i porządną salą tortur, musi ponieść prawie takie same koszty, jak przy budowie solidnego barbakanu. Czas trwania budowy lochów jest parokrotnie dłuższy, niż każdej innej inwestycji o tej samej cenie.

Dwór

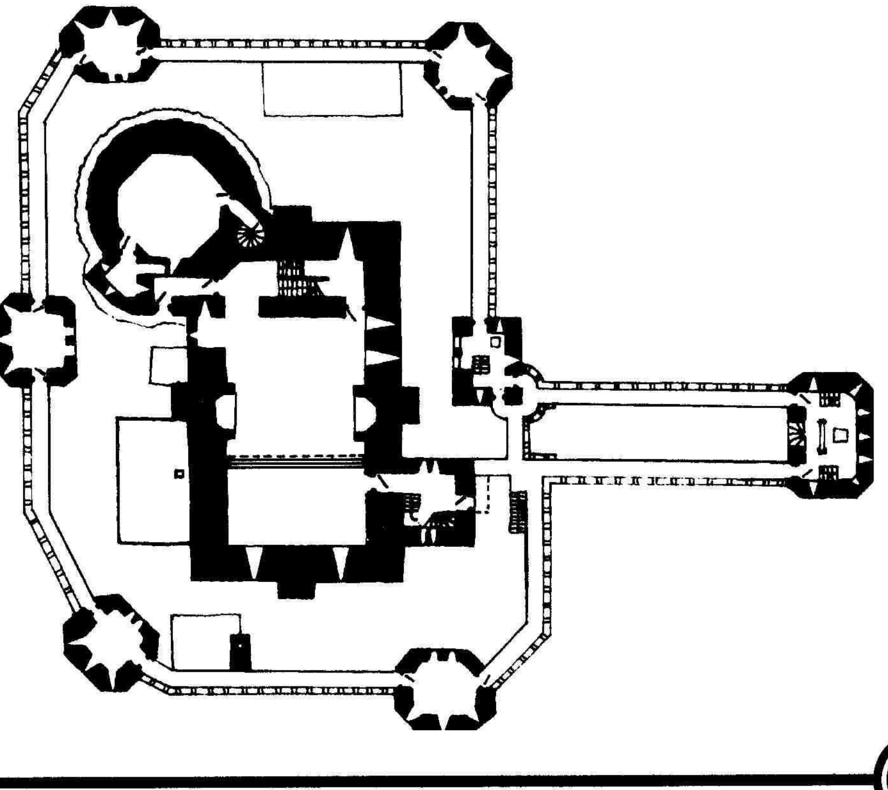
Zamek to nie tylko miejsce, w którym zebrano kupę kamieni i drewna. O jego prawdziwej wartości i prawidłowym funkcjonowaniu decydują wszyscy ci ludzie, których nazywamy dworem. Począwszy od kasztelana, herolda, sekretarza, czy dowódcy straży, a skończywszy na kuchcikach, muzykantach, błaznach i stajennych, wszyscy oni są mieszkańcami tego wielkiego domu. Nie należy więc o nich zapominać, zwłaszcza przy sporządzaniu listy płac.

Alchemik – jeżeli chcemy mieć na dworze kogoś takiego, musimy podczas budowy zamku zarezerwować miejsce na laboratorium. Jeżeli alchemik jest jednocześnie zamkowym magiem, należałoby mu oddać do dyspozycji jedną z wież.

Artysta – jeżeli władca zamku chce uchodzić za mecenasa sztuki i męża światłego, powinien mieć w swym otoczeniu jednego lub kilku malarzy, rzeźbiarzy czy muzyków – wirtuozów.

Astrolog – odpowiednim dla niego miejscem jest ostatnie piętro najwyższej wieży. Rolę astrologa może pełnić zarówno mag, jak i kapłan.

Bard – czy też minstrel, umila swą grą i śpiewem zamkowe wieczory. Jego zadaniem jest układanie pieśni o wyczynach swego pana i jego przyjaciół.



Bibliotekarz – osoba czuwająca nad znajdującym się na zamku księgozbiorem. Tę rolę z powodzeniem może spełniać zamkowy mag lub kapłan.

Damy do towarzystwa – kobiety pochodzące z dobrych domów i przeważnie umilające czas pani zamku, zwłaszcza podczas nieobecności pana (albo na odwrót).

Chirurg – medyk, osoba zajmująca się zdrowiem mieszkańców zamku. Jest nim z reguły jakiś mnich lub kapłan.

Dowódca straży – podlegają mu wszystkie zamkowe oddziały wojska, chyba że zostanie dokonany podział, polegający na wyodrębnieniu jednostek elitarnych, czyli gwardii, której zadaniem będzie czuwać nad bezpieczeństwem władcy. W takim wypadku formacja ta otrzyma swojego własnego dowódcę.

Uczony – guwernant, może być zatrudniony nie tylko do uczenia dzieci, ale i dokształcania samego właściciela zamku.

Herold – zwany inaczej mistrzem ceremonii. Jego zadaniem jest wywoływanie gości zapraszanych na audiencje i bale. Jest doskonałym znawcą herbów, czasem sędziuje w turniejach rycerskich.

Kasztelan – zarządca zamku, czuwa nad całym dworem i sprawnym funkcjonowaniem zamku. Odpowiada za bezpieczeństwo; podlega mu dowódca straży.

Kat – nadworny oprawca. Osoba dokonująca egzekucji. Zajmuje się więźniami i salą tortur.

Koniuszy – osoba odpowiedzialna za wierzchowce właściciela zamku. Podlegają mu wszyscy stajenni.

Kowal – zatrudniany jest wtedy, gdy zamek posiada własną kuźnię. Nie tylko podkuwa konie, potrafi wykonywać broń i zbroje. Zwykle ma swoich pomocników.

Kucharz – przeważnie jest ich kilku. Najlepszy z nich jest szefem kuchni. Podlegają im podkuchenni.

Łowczy – zajmuje się oprawą polowania. Pod jego opieką są psy łowcze i sokoły.

Marszałek dworu – zajmuje się sprawami gospodarczymi i doradztwem. Odpowiadają przed nim szef kuchni, przełożona pokojówek.

Muzycy – stale przebywająca na zamku grupa grająca na wszystkich uroczystościach.

Niańka – kobieta opiekująca się dziećmi pana zamku. Na każdego potomka pana odpowiada zwykle kilka nianiek.

Ogrodnik – zatrudniany jest wówczas, gdy zamek posiada ogród.

Paź – szlachetnie urodzony młodzieniec przebywający dla towarzystwa pani lub pana zamku.

Poborca – osoba odpowiadająca za zbieranie podatków. Jego funkcję w szczególnym przypadku może przejąć kasztelan lub kat.

Pokojówki, służące – wykonują wszystkie czynności potrzebne do prawidłowego funkcjonowania gospodarstwa.

Sekretarz – osobisty skryba pana zamku. Jego zadaniem jest sporządzanie dokumentów i robienie zapisków związanych z administrowaniem.

Stajenny – pracuje w stajni, tam też zwykle sypia.

Szambelan – osobisty pokojowy pana zamku, pełniący również funkcje urzędnika.

Tancerze – zespół umilający swymi występami uczty i uroczystości.

Zbrojmistrz – odpowiada za pełne uzbrojenie.

Imprezy

Życie na zamku nie musi toczyć się w sposób monotonny i nieciekawy. Powinny tu mieć miejsce różne wydarzenia i uroczystości podnoszące prestiż właściciela i uatrakcyjniające codzienną egzystencję. Oto kilka przykładów imprez, które odbywają się na dworze najczęściej.

Bale – nazwą tą określa się wszystkie odbywające się na zamku przyjęcia z udziałem zaproszonych gości. Wydawane są zwykle z jakiejś okazji, np. urodzin.

Ceremonie – są to różnego typu uroczystości, takie jak: pasowania rycerskie, śluby, pogrzeby, rocznice, święta, hołdy, jubileusze, uroczyste audiencje.

Koncerty – dawane zarówno przez przyjezdne trupy muzykantów i bardów, jak i dworskich artystów.

Maskarady – tłumne zabawy, odbywające się na całym zamku i w jego najbliższym otoczeniu; połączone z przebieraniem się w przeróżne stroje i wesołymi bankietami.

Parady i procesje – organizowane z okazji świąt religijnych lub wydarzeń politycznych.

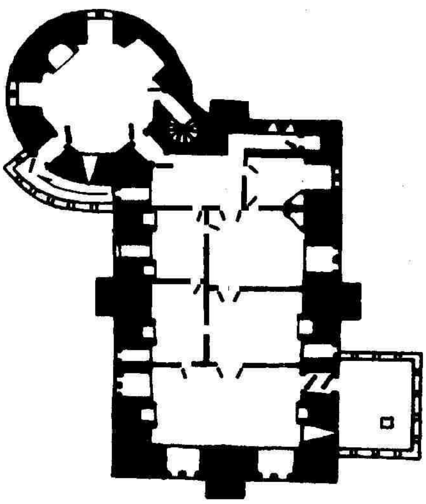
Polowania – odbywają się w okolicznych lasach; początek i koniec tej imprezy ma miejsce na zamku; polowanie rozpoczyna się przygotowaniem myśliwych i kończy wspólnym bankietem.

Przedstawienia – odbywają się, gdy wędrowne trupy aktorskie są przyjmowane na zamku i dostępują zaszczytu występowania przed właścicielem.

Sądy – czyli rozstrzyganie sporów i procesy ważniejszych przestępców prowadzone są na zamku przez jego pana lub wyznaczonych przez niego sędziów. Ukoronowaniem takiego wydarzenia może być egzekucja.

Turnieje – o nich szerzej w innym artykule.

Zawody i konkursy – najczęściej są to wyścigi konne, wyścigi psów lub współzawodnictwo w pieśni i poezji.



Utrzymanie zamku

Nie da się ukryć, że przyjemność posiadania własnego zamku kosztuje. Na utrzymanie samego dworu trzeba miesięcznie wykładać całkiem pokaźną kwotę. A przecież dwór to nie wszystko. Trzeba jeszcze opłacać zaopatrzenie, przeprowadzać coroczne naprawy i oczywiście wypłacać żołd wojsku. O wojsku nie pisałem, o tym nieco szerzej w następnym numerze. Zaznaczam jednak, że z reguły na zamku znajdowała się stała załoga, składająca się łącznie z kilkudziesięciu wojów, w tym ciężkozbrojnych, lekkozbrojnych i jazdy, która była niezbędna do patrolowania okolic. Oczywiście są sposoby, żeby za to wszystko nie płacić z własnych oszczędności (uszczuplonych uprzednio licznymi wydatkami związanymi z budową i oporządzeniem zamku). Najlepszym rozwiązaniem jest pokrycie tych wszystkich opłat dochodami z wiosek lub osad znajdujących się na ziemiach, w których posiadanie wszedł właściciel nowo postawionego zamku. Przy dobrym urodzaju i dużej ilości bogactw naturalnych okolicy można z tego czerpać nawet dodatkowe zyski. Uzupełnianiu funduszy służą podatki ściągane od wszystkich mieszkańców, a także opłaty zbierane za przejazd po drogach, mostach, wwóz i wywóz towarów, pozwolenia na handel. Odważni i bezwzględni mogą utrzymywać swoje zamki z wypraw łupieżczych. Nie będzie to im jednak przysparzać popularności w okolicy i będą musieli się liczyć z tym, że mogą zostać wyjęci spod prawa.

Życzę powodzenia wszystkim „budowniczym" zamków i niechaj spokój nigdy nie zagości w ich wspaniałych domostwach (wiadomo przecież nie od dziś, że nuda zabija).

P.S. Wszystkie powyższe informacje odnoszą się do rzeczywistości świata gier fantasy. Nie należy więc z nich korzystać podczas przygotowywania się do lekcji historii.

KUBA ŻUREK

PSYCHOTEST

Psychozabawa „Czy jesteś dobrym graczem"

1. Skrót RPG to:
a. Ręczny Przeciwpancerny Granatnik
b. Role Playing Games
c. Radykalna Partia Goblinów

2. Gdy wraz z drużyną odwiedzasz miasto, pierwszą rzeczą, którą robisz jest:
a. Idziesz do karczmy
b. Szukam burdy
c. Oba powyższe

3. Artur Szyndler to:
a. Ostatni żyjący półbóg
b. Znany warszawski hodowca gadów
c. Nie znasz

4. Gdy Mistrz spóźnia się już dwie godziny na sesję, to:
a. Czekasz z kumplami dalej
b. Dzwonisz na pogotowie, policję i do izby wytrzeźwień
c. Rzucasz czar *Wróżenie z kryształowej kuli*

5. Jaki rodzaj bogactwa preferuje Twój bohater?
a. Złoto
b. Magiczne przedmioty
c. Papiery wartościowe

6. Gry fabularne są:
a. Ekscytujące i wspaniałe
b. Ciekawsze od życia
c. Dobre dla dzieci

7. W sytuacji, w której Twoją drużynę atakuje wielki czerwony smok:
a. Atakujesz gada z bojową pieśnią na ustach
b. Teleportujesz się do karczmy po posiłki
c. Prosisz smoka o przypalenie papierosa

8. Adolf Hitler był:
a. Wysokopoziomowym nekromancerem
b. Złym bardem
c. Awatarem Seta

9. Które imię wybrałbyś najchętniej dla swojego bohatera?:
a. Wurrahzzekllynr el HCL
b. Frodo Gonzales
c. Urlich von Jungingen

10. Orkowie są:
a. Przynętą na krasnoludów
b. Pomyłką natury
c. Miłośnikami prozy Tolkiena

11. Do pilnowania czteromiesięcznego dziecka najlepiej nadaje się:
a. Paladyn
b. Zombie
c. Krasnolud-berserker

12. Gdy w nocy na ulicy zaatakuje Cię kilku podpitych meneli, to:
a. Zaczniesz wzywać policję
b. Rzucisz inicjatywkę i zaatakujesz ich gazrurką +2
c. Wypijesz połszyn (potion) niewidzialności od kapłanów Polmosa

13. Którą z wymienionych książek chciałbyś przeczytać?:
a. „Glina z Beverly Hills" – o golemie (sensacja)
b. „Podróże Ghouliwiera – horror
c. „Conan Srom" – erotyka

14. Słowo „miecz" kojarzy Ci się z:
a. Posiadaniem
b. Ostatecznym rozwiązaniem
c. Ostrym przedmiotem w Twoich plecach

15. Twoim ulubionym bohaterem filmowym jest:
a. Kapitan Kloss
b. Rambo
c. Obcy

16. Dlaczego wampiry boją się czosnku?
a. Mają uraz z dzieciństwa
b. Dbają o świeży i przyjemny oddech
c. Chorują na wątrobę

17. O czym nie wolno zapominać bohaterowi przed rozpoczęciem nowej przygody:
a. O ubezpieczeniu na życie
b. O zabraniu prezerwatyw i zmiany bielizny
c. O wyłączeniu w domu gazu i wody oraz podlaniu kwiatków

18. Twój Mistrz Gry może:
a. Wszystko
b. Zawsze i wszędzie
c. Już nie może

19. Złodziej, którego schwytałeś z ręką w twej sakiewce ma:
a. Prawo do adwokata
b. Pecha
c. Dwie rundy życia

20. Ten test wypełniasz:
a. Sam w domu
b. Wypełnia za Ciebie kapłan, bo Twój bohater jest niepiśmienny
c. Nie wiesz nic o żadnym teście

Punktacja:
1. a-10, b-0, c-15
2. a-5, b-10, c-15
3. a-15, b-10, c-5
4. a-10, b-0, c-15
5. a-5, b-10, c-15
6. a-10, b-15, c-0
7. a-5, b-10, c-15
8. a-15, b-15, c-15
9. a-10, b-5, c-15
10. a-15, b-5, c-10
11. a-5, b-10, c-15
12. a-0, b-15, c-10
13. a-5, b-10, c-15
14. a-10, b-5, c-15
15. a-15, b-5, c-10
16. a-10, b-5, c-15
17. a-5, b-15, c-10
18. a-5, b-10, c-15
19. a-5, b-10, c-15
20. a-5, b-10, c-15

Wynik:

Od 251 do 300 punktów:

Zasługujesz na miano Gracza Roku! Twej Grze nie można mieć nic do zarzucenia. Doskonale wczuwasz się w prowadzonego przez siebie bohatera i potrafisz poradzić sobie w każdej sytuacji. Niestety tylko w grze, bo w normalnym życiu czekać Cię może wiele niespodzianek. Wydaje się, że pomieszały Ci się światy i proporcje. Nie sugeruję wizyty u psychiatry, lecz lepiej nie przebywać z Tobą zbyt długo w jednym pomieszczeniu. Na pewno jednak gra Twoja jest perfekcyjna i nie do odróżnienia od codziennego życia. Odradzam jednak zaufanie tylko do magii i broni siecznej. Bandyta nie zawsze pamięta, jaką ma klasę zbroi, a spotkana panienka może obronić się na „urok". W sumie brawo!!!

Od 151 do 250 punktów:

Nie jesteś geniuszem gier fabularnych, lecz jesteś dobry. Może tylko zbyt często traktujesz przygody z przymrużeniem oka i nie puszczasz do końca wodzy swej wyobraźni. Na szczęście lubisz grę i niebawem staniesz się jeszcze lepszy. Jesteś na dobrej drodze, tak trzymaj!

Do 150 punktów:

Czy Ty naprawdę wiesz, w co grasz? Chyba znasz za dużo przepisów, a przecież nie zawsze można się tak wymądrzać. Twój bohater jest nudnym gadułą, który wymyśla strategiczne plany i przez swoją sztywniacką postawę psuje reszcie dobrą zabawę. Musi upłynąć jeszcze 2k6 lat, zanim nauczysz się grać. Nie martw się jednak i nie poddawaj – wszystko przed Tobą. Przyjdzie czas, że wyluzujesz się i zaszokujesz (pozytywnie) wszystkich znajomych, plus rodzinę. Powodzenia!

ATHLAR

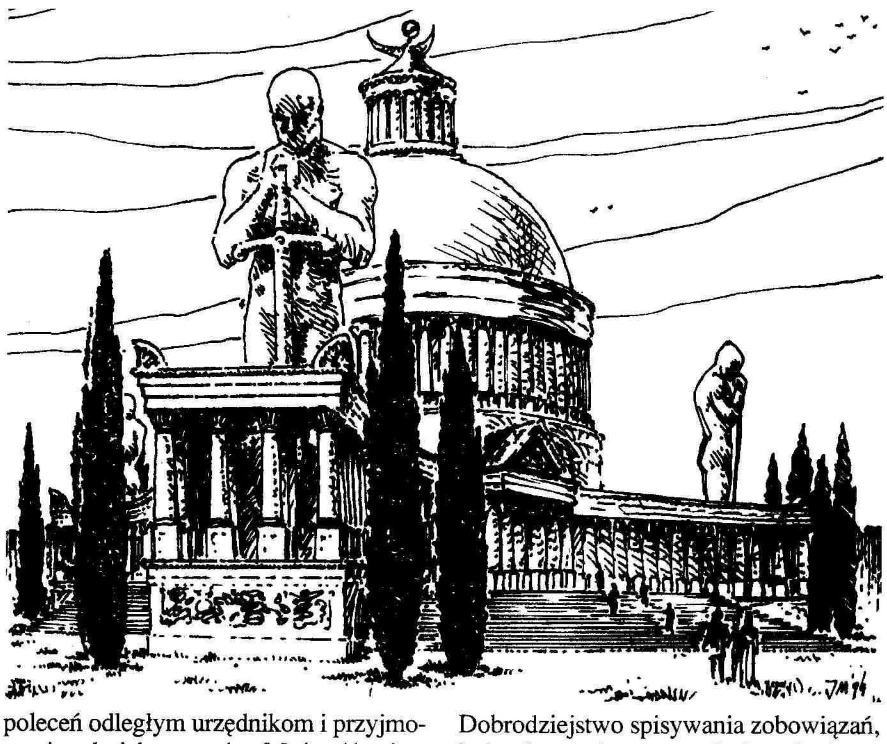
ŚWIĄTYNIE I HABITY

Kulty ludów cywilizowanych: organizacja świątynna i hierarchia kapłańska

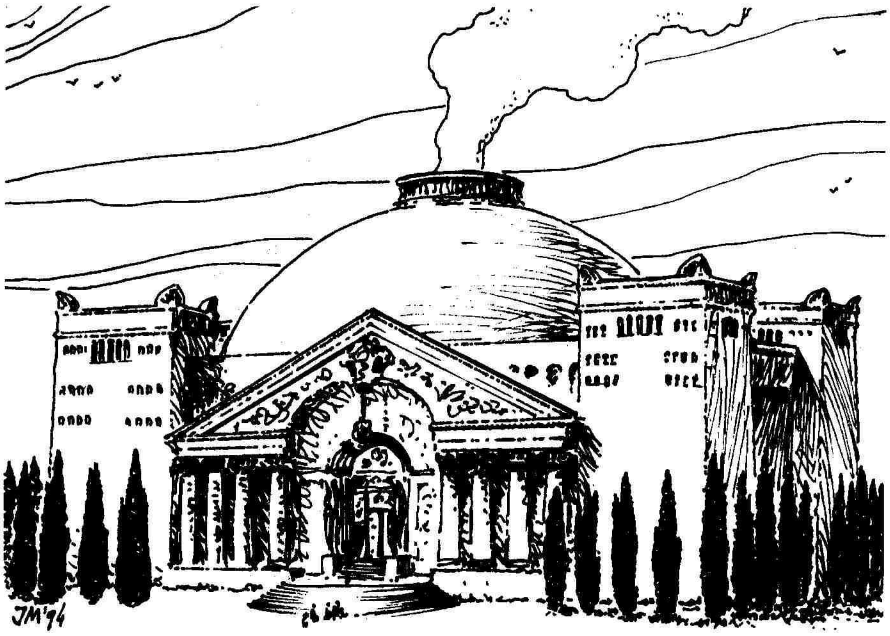
Tło historyczne i warunki działalności.

W niemal każdej RPG fantasy istnieją krainy cywilizowane, zamieszkiwane przez ludy o wysoko rozwiniętych kunsztach technicznych i olbrzymiej wiedzy, zwykle parające się także wyrafinowaną sztuką. Wysoki poziom umiejętności budowlanych umożliwia tam wznoszenie nie tylko zamków (siedzib możnowładców) lecz, przede wszystkim, połączonych sieciami dróg miast. Naturalną tendencją jest rozkwit handlu prowadzonego między niezwykle nawet oddalonymi miastami, co umożliwiają przede wszystkim osiągnięcia w żegludze morskiej. Oczywiście handel na tak wielką skalę zaistnieć może tylko dzięki istnieniu pieniądza jako uniwersalnego środka płatniczego.

Powstanie tak rozwiniętej kultury możliwe jest w ogromnej mierze dzięki zdobyciu umiejętności największej – pisma. Pismo umożliwia zachowywanie i gromadzenie zdobytej wiedzy (o czym dobrze wiedzą magowie), jest podstawowym narzędziem administrowania i to zarówno armią, państwem, miastem, jak i zamkiem, a nawet karczmą. Umożliwia prowadzenie spisów (żołnierzy, bogactw, materiałów, towarów itp.), wydawanie



poleceń odległym urzędnikom i przyjmowanie od nich raportów. Możność spisania prawa pozwala utworzyć jednolity i przejrzysty system praw, obowiązków i kar, pozwalając zaprowadzić porządek i ład na wielkich obszarach, o ile oczywiście prawo to jest tam egzekwowane.



Dobrodziejstwo spisywania zobowiązań, których strzeże prawo, doskonale doceniają kupcy zawierający liczne umowy handlowe, czy udzielający pożyczek.

Poprzez wielką sztukę stworzenia pisma i dalsze losy tego wynalazku (a może daru bogów) łączy się historia świątyń wielkich religii i cywilizacji ziem, na których je wzniesiono. Jak wiadomo, w większości wypadków umiejętność pisania powstała i doskonaliła się w świątyniach, gdzie kapłani pod oświecającym natchnieniem swych bogów nie ustawali w trudzie nabycia mocy uwieczniania słów. W dużej mierze dalsze dzieje tego wynalazku wpłynęły na obecny kształt państw.

Tam, gdzie sztuka pisania stała się udziałem szerokich warstw społeczeństwa (za sprawą głównie magów, alchemików, kupców), nie zatajana przez kapłanów umiejętność ze służby bogom przeszła też na służbę ludzkich potrzeb. Opanowanie pisma dało sposobność wytworzenia sprawnych organizacji zarządzania, w tym i państwem. Możność zapisania umożliwiła kodyfikację (spisanie w księgi, opisywanie i badanie) nie tylko prawa, lecz i wszelkiej wiedzy, w tym i magicznej.

Powszechna biegłość w piśmiennych znaczkach wykształciła nowe grupy zawodowe: prawników; mędrców od dziejów, legend, wiedzy o artefaktach, itp.; bibliotekarzy; spisujących utwory bardów, bajarzy, dramaturgów; i wiele innych.

Tam, gdzie silny władca w porę dostrzegł znaczenie sztuki pisania dla sprawowania rządów, organizacji i kontroli wojska, rozwoju handlu, tam obecnie istnieją wielkie imperia. Rozległe państwa centralnie rządzone ze stolicy, gdzie na prowincji władzę sprawują namiestnicy państwowi ślący nieustanne raporty do władcy, których granic i terytorium strzegą silne, dobrze zorganizowane armie. Dobrze skodyfikowane i egzekwowane prawo, rozwinięta sieć dróg, liczne miasta i rozległość terytorium wpływają na rozkwit handlu, bogacącego państwo. Na wysokim poziome stoi wiedza techniczna (proste machiny i skomplikowane pułapki) i magiczna. Zwykle w państwie poddanym całkowitej kontroli władcy dopuszcza się wyznawanie większości religii.

Jeśli w tak centralnie kierowanym państwie największy wpływ na władcę mają jego duchowi doradcy, a ich religia jest wyznawana przez najliczniejszą rzeszę mieszkańców, a świątyniom i kapłanom nie brak bogactw dla siebie i dla wspomagających możnych, to rzeczywistą, choć ukrytą władzę w imię swego boga sprawują oni.

Podobnie, za wyłączeniem możliwości hegemonii jednego kultu, wygląda sytuacja w republikach kupieckich, złożonych z handlowych miast-państw, gdzie silną



rękę władcy zastępuje współzawodnictwo między poszczególnymi miastami, rodami czy ambitnymi wielmożami. Przyczynia się to nie tylko do rozwoju rzemiosła, nauki, handlu, lecz także sztuki, gdy jej twórcy znajdują licznych sponsorów. (Oczywiście istnieją też inne organizacje miast-państw, np. ligi pirackie.)

Odmiennie wygląda sytuacja tam, gdzie w historycznym rozwoju kapłani nie upowszechnili pisma wśród świeckich. Wynikiem jest najczęściej powstanie na tych ziemiach luźnej organizacji rycerzy hołdujących najpotężniejszemu jako suwerenowi, czemu często nie podporządkowują się najsilniejsi z jego konkurentów – często prowadzi to do wojen. Utrapieniem ziem są tzw. czarni baronowie, rycerze – rabusie skutecznie odstraszający kupców. Poziom techniki jest żałosny, magii raczej słaby, choć zdarzają się mistrzowie, których próżno by szukać w krajach cywilizowanych. (Może dlatego, że gildie produkują wielu dobrych magów, lecz rzadko kiedy wybitnych.) Wspólny kult jest jedynym spoiwem mieszkańców tych ziem, zaś kapłani dzięki pismu potrafią administrować swymi dobrami na tyle skutecznie, że chronieni mocą otrzymaną od bogów i przez swe wojska, mogą spokojnie prowadzić działalność religijną, nie niepokojeni przez wielmoży. Zwłaszcza że ci często poszukują (nie bezinteresownej) pomocy świątyń w swych konfliktach. Modlitwa i polityka na równi zatem są zajęciem tamtejszych kapłanów, o ile nie jest ich konkurentem potężny mag.

Hierarchia kapłańska – Najwyżsi kapłani świątyń

Ranga	Funkcja	Świątynia	Poziom	Występujące tytuły	Uwagi
Bóg	ziemskie wcielenie boga	najwyższa świątynia kultu	odpowiedni do boskiej mocy	Faraon, Bóg, Król-Słońce, Budda	niezwykle rzadkie
Arcykapłan	przywódca kultu	najwyższa świątynia kultu	zwykle najwyższy pośród kapłanów kultu	Papież, Dalaj Lama, Wielki Kapłan	przywódca całej religii
Hierarcha	zarządzanie wszystkimi świątyniami i kapłanami	najwyższa świątynia kultu	średni do wysokiego	Superintendent, Administrator	wysokie współczynniki Inteligencji i Mądrości
Teolog	kwestie wiary i prawa religijnego	najwyższa świątynia kultu	wysoki do bardzo wysokiego	Ojciec Wiary, Nauczyciel	bardzo wysoki współczynnik Mądrości, stały kontakt z bogiem; często funkcja nierozdzielna z Arcykapłanem
Inkwizytor	dba o czystość kultu, zwalcza przeciwników wiary	najwyższa świątynia kultu (w ukryciu)	wysoki	Bezimienny, Osłonięty kapturem	występuje w nielicznych i okrutnych kultach, swoista tajna policja sumienia
Arcybiskup	kontroluje świątynie na obszarze księstwa	świątynie w wielkich miastach	średni do bardzo wysokiego	Kardynał, Centon	rzadko kiedy ubogi
Biskup	kontroluje świątynie na obszarze prowincji	w rejonach cywilizowanych w dużych miastach; w rejonach niezagospodarowanych w miejscu założenia	średni do wysokiego	Lama, Guru, Dekon	ranga jaką może osiągnąć bohater, stale rozwijając swe wpływy z nowo założonej świątyni
Kapłan	samodzielny, obdarzony możliwością rzucania czarów „szeregowy" członek struktury organizacji kapłańskiej; od poziomu 0 do średnich (bardzo wysokich nawet jeśli w innej niż świątynna strukturze), na stałe osadzony w świątyni, bądź stale w poszukiwaniu przygód (w ten sposób świątynie zdobywają wiadomości i czerpią chwałę z udanych przygód swych kapłanów) lub wypełnianiu misji świątyni – z tej grupy rekrutują się bohaterowie.				
Akolita	personel pomocniczy	we wszystkich świątyniach	0 do bardzo niskiego	kleryk, służący ołtarza	bardzo ograniczona możliwość rzucania czarów

Najrzadszym przypadkiem jest sytuacja, gdy władzę sprawują bezpośrednio kapłani. Zwykle przybiera to formę miasta-państwa rządzonego przez Kapłańską Radę. Jedna władza duchowa, administracyjna i wojskowa zwykle daje w efekcie kontrolę totalną. Inne religie są zakazane, technika stoi na bardzo wysokim poziomie, o ile pozostaje w rękach kapłanów, magia jest zakazana i tępiona. Istnieje tylko sztuka religijna.

(Zdarza się, niezwykle rzadko, że na ziemi pojawia się sam bóg, aby jako swój Najwyższy Kapłan i Król swego ludu sprawować wraz z kapłanami rzeczywistą władzę na ziemi.)

W czasach obecnych, w historycznie wypracowanych formach państw trwa nieustanna działalność religijna i polityczna największych religii cywilizowanych krain. O wpływach kapłanów tak w imperiach, jak i poszczególnych miastach decyduje wiele czynników – ilość wyznawców, moc jaką darzy ich bóg, sfery życia jakimi interesują się z racji swej wiary (wojna i militaria dla kapłanów bogów wojny, rolnictwo i płodność dla czcicieli Matki Ziemi, miłość dla kapłanek Innany, itp.), materialna zasobność, wiara wyznawana przez władcę, ewentualne przymierza i nieprzyjaźnie z innymi religiami, i wiele, wiele innych. Jednak dla każdej religii i w każdym państwie wskazać można dwie podstawowe, wspólne cechy kształtujące sposoby działania kapłanów i decydujące o jego specyfice. Są to: hierarchiczna struktura lojalnych i centralnie rozdysponowywanych kapłanów, akolitów, zakonników itp., oraz oparcie swej działalności, zwłaszcza na odległych terenach, na sieci różnorodnych świątyń.

Uproszczony schemat organizacji świątyni

Funkcja	Klasa\poziom	Uwagi
Naczelny Kapłan	kapłańska\ najwyższy w świątyni; co najmniej średni	
Diakonaci	kapłańska\ wyższy niski	kilku przybocznych kapłanów Naczelnego Kapłana, jego zastępcy w szczegółowych kwestiach; najwyższy spośród nich zastępuje Naczelnego Kapłana podczas jego nieobecności, czasami niektórzy z nich (niemal nigdy wszyscy!) towarzyszą mu w jego ewentualnych wyprawach
klerycy	kapłańska\ 0 do bardzo niskiego	spełniający różnorodne funkcje gospodarcze i pełniący obowiązki religijne akolici
żołnierze	klasy militarne\ zróżnicowany: niskie zwykłych żołnierzy, średnie wysokich oficerów	chronią świątynie i służą jako jej "zbrojne ramię"; liczebność wojska i poziomy żołnierzy zależą od rangi świątyni
ministranci	różne\ różne	wierni sprawujący niektóre służby obrzędowe i gospodarcze; w razie potrzeby pospolite ruszenie
specjaliści	różne\ różne	opłacani specjaliści (alchemicy, itp.) zwykle rekrutowani spośród wyznawców

Organizacja kultów

Hierarchia oraz świątynie stanowią o sile każdego kultu. Hierarchia kapłańska to przede wszystkim bezwzględna lojalność i posłuszeństwo wobec wyższych rangą, ale także efektywne rozlokowanie wyższych poziomami kapłanów po rozrzuconych na całym kontynencie świątyniach. Struktura hierarchiczna zapewnia też sprawne zdobywanie pieniędzy w formie opłat wnoszonych przez poszczególne świątynie, ale także pomoc ze strony zwierzchników dla znajdujących się w potrzebie mniejszych świątyń; pomoc finansowa, wojskowa, duchowa i wszelka inna. Lojalność bowiem obowiązuje w obie strony.

Świątynie, nierozerwalnie związane z hierarchią kapłańską, są podstawą fizycznej obecności kultu. Wznoszone zależnie od okoliczności i możliwości, zgodnie ze specyfiką religii, pełnią różne zadania, stosownie do nich obsadzane kapłanami i wyposażane oraz wspierane złotem.

Przyjrzyjmy się ogólnemu schematowi funkcjonowania organizacji kapłaństwa znaczących kultów cywilizowanych krain. Jest to konstrukcja schematyczna, jednak z mniejszymi lub większymi różnicami występująca w rzeczywistej organizacji funkcjonowania kultów. Oczywiście wymienione poniżej elementy nie występują wszystkie na raz w istniejących systemach religijnych, a jedynie pojawiają się te, które są dla nich niezbędne, bądź właściwe z przyczyn teologicznych.

Wyszczególnienie typowych rodzajów zakonów

Rodzaj zakonu	Działalność	Uwagi
skryptorski	przepisywanie i opisywanie ksiąg, prowadzenie bibliotek, gromadzenie księgozbiorów	najczęstszy rodzaj zakonu
kontemplacyjny	modlitwą i skupieniem zwracają na siebie boską uwagę; gromadzą energię otrzymywaną od bogów	mogą niekiedy tworzyć potężne przedmioty magiczne, uzyskiwać wielkie wizje i objawienia, niekiedy nawet boską interwencję
żebraczy	zajmują się włóczęgą, kradzieżą i szerzeniem swego kultu	częste dla religii bóstw złodziei, itp., lecz nie wyłącznie
specjalny	do specjalnych poruczeń: intryg, zbrodni, szpiegostwa, morderstw, zwalczania innych religii	rodzaj wywiadu, służby specjalnej typowej dla wielu kultów złych bóstw, zwłaszcza złodziejskich; organizacja TAJNA
specjalny duchowy	przestrzeganie czystości kultu, zwalczanie przeciwników wiary, zwłaszcza heretyków	zakon często oddany do dyspozycji Inkwizytora, nie zawsze utajniany; zwykle dba o prawomyślność wyznawców (rzadko kiedy innowierców), kapłanów; nigdy nie występuje w kultach dobrych bóstw
naukowy	gromadzenie i rozwijanie wszelkiej wiedzy, także magicznej; często wymyśla nowe czary i przedmioty magiczne	typowy dla religii bóstw mądrości, wiedzy i magii; bracia zakonni często należą do stowarzyszeń wiedzy (jawnych i tajnych)
strażniczy	strzeżenie tajemnic; opieka, oddawanie czci i ochrona świętych reliktów kultu	niezwykle rzadki, zwykle powoływany do ochrony bardzo potężnych reliktów, których użycie przez niepowołane osoby mogłoby nieść ze sobą nieobliczalne skutki

Hierarchia świątynna

Organizacja kapłanów kultu zbudowana jest na sieci świątyń tej wiary – zasadniczo każdy osiadły kapłan bez względu na poziom, jak również wysokopoziomowi kapłani poszukujący przygód (zwykle bohaterowie) są „przypisani" do poszczególnych świątyń. Stąd też podstawowa hierarchizacja to system zależności pomiędzy kapłanami zawiadującymi wszystkimi świątyniami religii.

Hierarchia wewnątrz świątyni

Świątynie, zależnie od swej specyfiki, mają zróżnicowaną obsadę kapłańską, odpowiednią do ich wielkości, funkcji i specyfiki reprezentowanego kultu. Jednak można przedstawić ogólny schemat organizacji świątyni, pamiętając o jego szkieletowym, bardzo ogólnym charakterze.

Zakony

Efektywność działania dobrze zorganizowanych kultów nie opiera się wyłącznie na strukturze hierarchii kapłanów świątynnych. Jest to podstawowy sposób organizacji działalności, zapewniający sprawną kontrolę znacznych obszarów, jednak dla właściwego realizowania specyficznych i wymagających odpowiednio wyrafinowanych środków zadań stających przed religią chcącą coś znaczyć w cywilizowanych krajach niedostateczny. Rozwiązaniem okazało się stworzenie wyspecjalizowanych organizacji kapłanów zajmujących się wyłącznie wybraną dziedziną aktywności służącej dobru kultu, kształcących specjalistów i znawców utrzymujących stale najwyższy poziom, dla zwiększenia efektywności poddanych niezwykle surowej dyscyplinie. W ten sposób powstały zakony – organizacje połączone z tradycyjną hierarchią kapłanów świątynnych poprzez stworzenie specjalnych świątyń – klasztorów, gdzie gromadzą się bracia zakonni, na czele których stoi Przeor – Naczelny Kapłan Świątyni. Prócz tego poza tym sposobem tradycyjnej kontroli działają Bracia Wędrowni i delegowani do pełnienia różnorodnych zadań w tradycyjnych świątyniach (np.: prowadzenia biblioteki) zakonnicy.

Powiada się, że wiele spośród zakonów służy za przykrywkę dla tajnych stowarzyszeń kapłańskich. Często ich członkowie korzystają z pomocy świątyń – dla otoczenia są tylko jednym z Wędrownych Mnichów zatrzymującym się w świątyni, zaś jej Naczelny Kapłan zachowując to w tajemnicy posłuszny jest rozkazom potężnej organizacji. (Od Biskupa w górę zajmuje się jednak na tyle znaczącą pozycję, aby uzyskać nawet pewną kontrolę nad taką organizacją.)

Zakony rycerskie

Niezwykle ciekawą formą organizacyjną są Zakony Rycerskie. Utworzone przez kapłanów praworządnych dobrych bogów nakazujących wyznawcom walkę ze Złem, skupiają zarówno kapłanów, jak i paladynów wyznających to bóstwo. Kapłani i ich świątynie zapewniają Zakonom opiekę boga, pieniądze i sieć licznych świątyń, nie wspominając o kapłańskim wsparciu. Celem stowarzyszenia o surowej wojskowo-zakonnej dyscyplinie jest zbrojna walka z wszelkim złem – potworami, martwiakami, czyniącymi zło czarnoksiężnikami, nekromantami, mrocznymi religiami, itp. Zakon nie miesza się do „ziemskich" sporów o władzę i wojen politycznych, o ile nie jest to ewidentnie konieczne dla obrony Dobra.

Na czele zakonu stoi wysoki rangą i sprawny w boju kapłan – Wielki Mistrz. Sprawy wojenne są poruczone doświadczonym paladynom – Mistrzom Broni, Jazdy, Taktyki, Fechtunku, itp. Administracją i finansami zajmują się bracia kapłani – Wielki Podskarbi (finanse), Brat Kanclerz (administracja i zarządzanie), Wielki Szatny (ubiory i sukna), Wielki Łaziebny (higiena), Wielki Taborowy (dostawy) itd. Za wznoszenie i obwarowywanie świątyń odpowiedzialni są pospołu kapłan Brat Budowniczy i paladyn Mistrz Fortyfikacji.

Schematyzacja rodzajów świątyń

Mnogość rodzajów świątyń, ich kształtów i różnorodność zabudowań przyświątynnych, rozmaitość konkretnych rozwiązań jest niezliczona. Każda religia ma swoje własne rozwiązania wynikające z historycznej tradycji (np.: wznoszone nad brzegiem morskim świątynie jednego z kultów żeglarzy; tajne, ukryte świątynie złodziejskie, itp.). Najważniejszym miejscem każdej świątyni jest (niekiedy jest ich kilka, choć bardzo rzadko) ołtarz – decydujący o istocie rozwiązania wnętrza świątyni, warunkowanego rodzajem składanych ofiar (kamienne ołtarzestoły z więzami i rowkami na spływającą krew ludzkich czy zwierzęcych ofiar, wewnątrz kamiennych kręgów wznoszących się ku górze ław dla obserwujących; rytualne misy na ofiarne owoce przed posągiem bóstwa umieszczonym naprzeciw wejścia do świątyni, itp.) Także osobiste preferencje budującego nową świątynię nie są bez znaczenia dla jej kształtu.

Nie sposób zatem przedstawić jednolitego schematu, wzorca typowych świątyń, rozwiązań organizacyjnych i budowlanych. Można jednakże przedstawić schemat najczęściej występujących rodzajów świątyń, typowy dla nowoczesnej organizacji religijnej.

Schemat typowych rodzajów świątyń:

Świątynia Najwyższa

Główna świątynia kultu, znajdują się tu najwyżsi kapłani kultu. Jest to centrum decyzyjne całego kultu. Zwykle wielka, pełna ludzi i wojska. Często znajdująca się w stolicy Imperium.

Sanktuarium

Świątynia, w której znajduje się potężna relikwia kultu. Często opiekę nad świętym przedmiotem sprawuje właściwy zakon. Bywa, że Sanktuarium jest częścią kompleksu Świątyni Najwyższej.

Klasztor

Świątynia, w której mieści się zgromadzenie zakonne. Przykładowo – Wielka Biblioteka kultu prowadzona przez zakon skryptorski.

Miejska

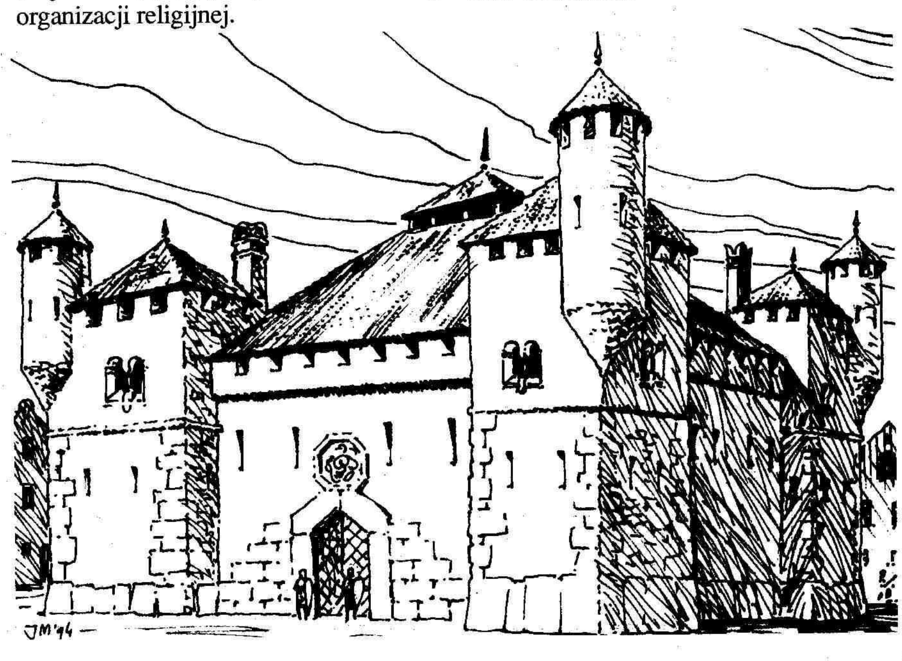
Wznoszone w miastach, stąd ograniczane w rozbudowie wymogami miejskiego życia. Dotyczy to także liczebności wojsk. Ze względu na specyfikę warunków formą działania religii w miastach jest bardziej polityka niż siła militarna, zatem w świątyniach tych łatwo spotkać można licznych zakonników, także i z tajnych bractw.

Prowincjonalna

Niewielka w rejonach cywilizowanych. Typowy prowincjonalny posterunek kultu. W zasadzie wyłącznie prowadzący działalność religijną i katechetyczną.

Kolonizacyjna

Zakładana przez kapłana kultu w celu kolonizacji nowych terenów. Przeważnie obronne warownie (co nie dziwi w dzikiej, niebezpiecznej okolicy) Typowa działalność średniopoziomowych kapłanów bohaterów.



CO NA ZAMKU SŁYCHAĆ?

Po pewnym czasie prowadzony przez gracza bohater osiąga wysoki poziom doświadczenia w swojej profesji, a wtedy częstokroć pierwszą myślą, która przychodzi mu do głowy jest zwykle pomysł zbudowania własnego zamku. Systemy takie, jak AD&D czy Kryształy Czasu dają raczej niewiele wskazówek na ten temat. Jednak umiejętnie przeprowadzone wydarzenia, które są nieodłącznie związane z życiem na zamku w ówczesnych czasach (i na dodatek świecie fantasy), wplecione zgrabnie przez MG w sieć zwykłych przygód jest niezbędne, aby gracze dostrzegli różnicę między spokojnym mieszkaniem w osiedlowym bloku a ponurą fortecą. Z poprzedniego artykułu dowiedzieliście się, jak zamek wybudować, teraz z kolei poznacie, jak kłopotliwe bywa nieraz samotne życie na zamku. Ściślej mówiąc, ten tekst jest przeznaczony dla Mistrzów Gry, którzy w wolnej chwili gotowi są poprowadzić indywidualną (ewentualnie grupową) przygodę dla gracza, którego bohater „dorobił się" już własnego zamku.

Poniższa tabela umożliwia wprowadzenie pewnych elementów realizmu do przygód graczy posiadających ziemię, szczególnie zamki. Niech sobie nie myślą, że z posiadanej ziemi mogą tylko czerpać stały dochód, w postaci napływających rokrocznie podatków ściąganych z chłopów uprawiających tę ziemię. Choć w zasadzie niżej wymienione zdarzenia stanowią jedynie materiał wypełniający czas między konkretnymi przygodami, kilka z nich może stać się początkiem dłuższych scenariuszy.

Nie powinieneś korzystać z więcej niż trzech takich zdarzeń w czasie miesiąca gry. Uznaj, iż w każdym tygodniu gry istnieje 50% szansa na to, by bohaterowi przytrafiło się jakieś wydarzenie z tabeli, a następnie wylosuj je i postaraj odpowiednio ubarwić. Zdarzenia te rzadko są ogromnymi nieszczęściami dla właściciela zamku, choć najczęściej wymagają, by poświęcił im trochę uwagi. Powinieneś dopasować szczegóły do realiów świata, w którym toczy się gra. Jeżeli w treści pada słowo „miasto", odnosi się ono do najbliższego miasteczka, znajdującego się w strefie wpływów gracza.

SPIS ZDARZEŃ LOSOWYCH

Rzuć 1k100:

1-2 **Kiepskie dostawy:** Dostawy żywności dostarczone do zamku okazały się niewystarczające, nieświeże itp. Musisz zakupić nowy towar, co kosztuje 10% miesięcznego kosztu utrzymania zamku.

3-4 **Zgniły zapasy pożywienia:** Zapasy pożywienia, które do zamku dostarczono lub też które znajdowały się w zamkowych magazynach, zgniły. Wszyscy, którzy zjedli sporządzone ze zgniłego pożywienia posiłki (z reguły większość mieszkańców), stają się ofiarami lekkiego zatrucia (1-3 tygodni choroby; bohaterowie nie mogą w tym okresie podejmować żadnych poważniejszych wysiłków). W ramach tego punktu znaleźć się może również na przykład czasowe skażenie źródła dostarczanej do zamku wody.

5-7 **Pożar:** Jakaś część zamku (kuchnia, kuźnia, zbrojownia itp.) stanęła w płomieniach. Ofiarami pożaru stało się 1-8 osób (mieszkańców zamku lub żołnierzy), wobec czego muszą się oni znaleźć pod czyjąś opieką (medyka czy kapłana), a właściciel fortecy musi zapłacić dodatkowo 5% miesięcznych kosztów utrzymania zamku, by wyremontować i wymienić utracony sprzęt.

8 **Wyśmienite zapasy pożywienia:** Kucharz zamkowy zawarł korzystny interes i wszystkie zapasy pożywienia przez tydzień są wspaniałej jakości. Morale mieszkańców zamku wzrasta o 10%.

9-10 **Wypadek na ćwiczeniach:** Podczas treningu lub ćwiczeń zraniło się 1-6 (65%) żołnierzy lub 1-3 (35%) wierzchowców.

11-15 **Mały najazd:** Kilka niezbyt dużych potworów (parę orków, ogrów czy stado wilków) zaatakowało obszar znajdujący się pod kontrolą zamku. Jeśli się ich nie wypędzi lub nie zabije, osiedlą się, by atakować pobliskie wioski.

16-17 **Wypadek na patrolu:** Cotygodniowemu patrolowi przydarzył się wypadek – np.: jeździec został zrzucony z konia, żołnierz spadł ze zdradzieckiej skarpy itp. Obrażenia odniosło 1-3 żołnierzy.

18-19 **Test choroby:** Przeprowadź test zarażenia się chorobą pasożytniczą według podanego poniżej wzoru:
1) Szansa zarażenia się = 3%
2) zanieczyszczona woda, otoczenie to puszcza bądź moczary +5%
– zimna pogoda, klimat chłodny; wysokie góry, klimat pustynny -1%

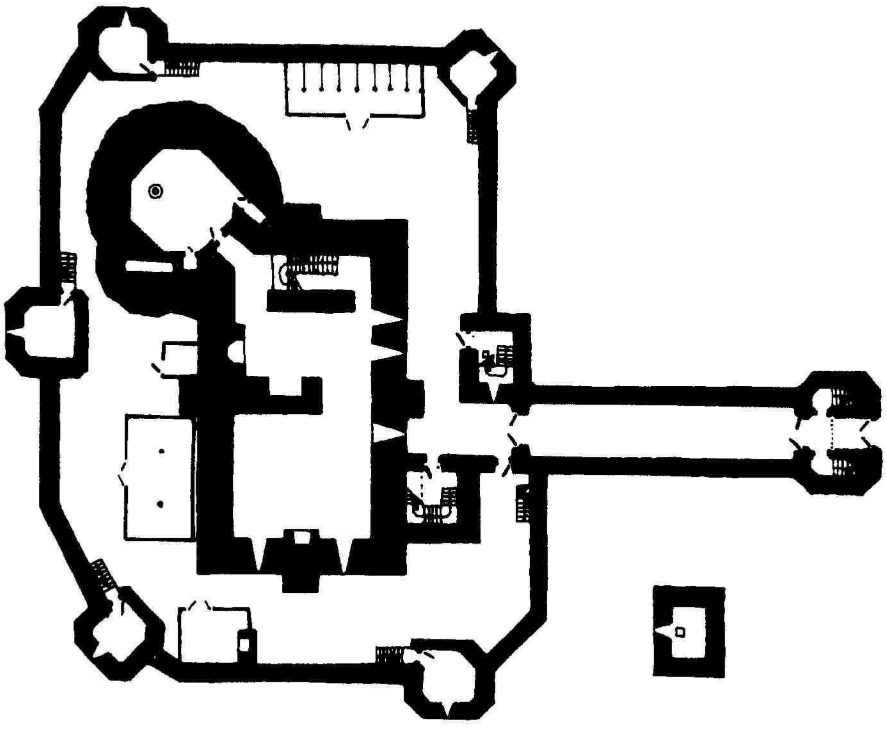
20-22 **Specjalista:** Na obszarze kontrolowanym przez zamek osiedla się wyszkolony rzemieślnik. Może to być kowal, rymarz, piekarz, weterynarz itp.

23-24 **Poborca podatkowy:** W służbie właściciela zamku znalazł się nieuczciwy poborca podatków, który defrauduje pieniądze. Zmniejsz wpływy z podatków o 2-5% do chwili złapania złodzieja.

25-30 **Bard lub karawana:** Do zamku przybywa wędrowny bard, który może zatrzymać się na kilka dni za niewielką opłatą. Może on mieć interesujące dla gracza informacje. Inna możliwość to kupiecka karawana, która może posiadać materiały potrzebne graczowi.

31-32 **Niewielkie tarcia na tle rasowym:** Na terenie zamku (lub na terenie kontrolowanym) wynikły drobne tarcia między przedstawicielami różnych ras. Na przykład półork przeniósł się do obszaru zamieszkiwanego głównie przez ludzi, lub krasnolud posprzeczał się z elfem o sprawy polityczne. Zazwyczaj interwencja bohatera gracza rozwiąże ten problem, w przeciwnym przypadku w niedalekiej przyszłości mogą wybuchnąć zamieszki na tym tle.

33 **Problemy z kopalnią:** Jeśli na obszarze kontrolowanym przez zamek znajduje się kopalnia, coś się z nią dzieje, np. zostaje zalana. Jeśli nie ma żadnej kopalni,



odkryte zostają złoża wartościowej rudy, które mogą stać się przyczyną otworzenia kopalni.

34-40 **Test utrzymania zamku:** Jeśli gracz nie zapłacił ostatnio kosztów utrzymania zamku, musi za to zapłacić w inny sposób. Za każde nie zapłacone 5% zdarza się jeden mały wypadek (odpadają kamienie ze ścian, drzwi wypadają z framug itp. lub nawet znacznie gorzej – wali się cały fragment muru czy wieży). Jeśli gracz w następnym miesiącu zapłaci dwukrotną wartość miesięcznych kosztów utrzymania zamku, ciąg wypadków zostanie wstrzymany. Nie zdarza się to, gdy na zamku znajduje się kasztelan.

41 **Pojawia się szpieg:** Zwykły podwładny okazuje się być szpiegiem na usługach sąsiedniego władcy. Nie rzucając się w oczy dobrze wykonuje swą pracę. Od MG zależy, w jaki sposób gracz się o tym dowie, zaś od gracza, w jaki sposób tajemniczego szpiega złapie.

42 **Potrzebna zapora:** Jeśli forteca jest położona w pobliżu rzeki, zaistniała potrzeba wybudowania zapory, by zapobiec powodziom wiosennym. Koszt – równy cenie najlepszego wierzchowca.

43-44 **Pojedynek:** Odbył się niezgodny z prawem pojedynek pomiędzy dwoma żołnierzami, najprawdopodobniej oficerami straży. Jeden z walczących zginął lub został ciężko raniony. Jak ukarać tego, który przeżył (lub obu)? Jakie stosunki zapanują pomiędzy sojusznikami i poddanymi każdego z walczących? Sytuacja ta dotyczyć może dowolnego pojedynku toczonego bez pomocy magii.

45 **Pojedynek magiczny:** Dwóch magów nie będących mieszkańcami zamku zmierzyło się w pobliskiej wsi lub miasteczku. Uszkodzono przynajmniej jeden budynek, kilku mieszkańców mogło odnieść obrażenia. Miejscowa ludność żąda sprawiedliwości i zemsty. Możliwe, że miejscowi magowie zbiorą się, by chronić tych, którzy brali udział w pojedynku.

46-50 **Średniej wielkości najazd:** Jeden lub kilka potworów znalazło się na kontrolowanym przez zamek obszarze. Jeśli nie zostaną one wygnane lub zabite, osiedlą się, dokonując okresowych najazdów na okoliczne wsie i atakując kupców.

51-52 **Wyzwanie na pojedynek:** Wędrowny rycerz (dość doświadczony w walce i zdolnościach powyżej przeciętnej) wyzywa wszystkich wojowników w zamku o zbliżonym doświadczeniu na pojedynki do pierwszej krwi. Rycerz wyjeżdża, gdy ktoś go pokona lub gdy on sam pokona 10 przeciwników. Jeśli zostanie pokonany, pomaga przez miesiąc bronić zamku, lecz nie wyruszy na poszukiwanie przygód z graczami.

53-56 **Zbrodnia:** W samym zamku lub w pobliskim mieście (na terenie kontroli) popełniona została poważna zbrodnia. Odpowiedzialni za nią mogą zostać wytropieni lub wykryci dzięki śledztwu. Możliwe rodzaje przestępstwa to: kradzież, fałszerstwo, oszustwo, morderstwo, porwanie, podpalenie lub planowanie zamachu na władzę gracza.

57-58 **Azyl:** Miejscowa świątynia udzieliła azylu podejrzanemu o szpiegostwo, kradzież czy inną zbrodnię i odmawia wydania go graczowi.

59 **Poważny wypadek na patrolu:** Oddziałowi patrolującemu okolicę przytrafił się poważny wypadek – np.: obsunięcie skały, zapadnięcie się drogi, spłoszenie koni itp. Zabitych zostało k4-1 żołnierzy, rannych 1k6. 1k4 wierzchowce zostały zabite lub ranne. Istnieje 5% szansa na to, iż ten „wypadek" to pułapka zastawiona przez wroga.

60 **Wypadek na polowaniu:** Zdarzył się wypadek podczas polowania, ranny został gość lub podwładny bohatera. Może z tego wyniknąć pogorszenie stosunków pomiędzy bohaterem gracza a ofiarą.

61-62 **Średniej wielkości tarcia na tle rasowym:** Rozgorzał konflikt na tle rasowym, w którym stronami stali się mieszkańcy (inne niż ludzka rasy) zamku, miasta lub okolicznych wsi. Kilku miejscowych ludzi również zaangażowało się w konflikt (górnicy z krasnoludami, leśnicy z elfami itp.), choć większość chciałaby, by kłótnia skończyła się szybko. Potrzebna jest interwencja władz, by ją zakończyć.

63-64 **Wyjeżdża kapłan:** Jeśli najważniejszy kapłan służący graczowi nie jest jego bezpośrednim podwładnym, został wezwany w sprawach religijnych. Na zmiennika trzeba czekać 6-8 tygodni.

65-66 **Mędrzec:** Jeśli gracz jest magiem (lub na jego zamku rezyduje jakiś mag), w okolice zamku przybywa mędrzec zaciekawiony jego reputacją. Nie znaczy to wcale, że będzie on świadczył graczowi usługi; znaczy to po prostu, że będzie on przebywał w okolicy i można się z nim będzie skonsultować. Mędrzec może czasem odwiedzać

zamek, by porozmawiać z graczem, bądź też by uczestniczyć w życiu dworu.

67-68 **Wyjeżdża czarodziej:** Jeśli najważniejszy mag na zamku nie jest bezpośrednim podwładnym, wyjeżdża, by zdobywać nowe doświadczenie. Nie znajdzie się tak od razu nikt, kto mógłby go zastąpić.

69-70 **Rywalizacja:** Pomiędzy dwoma największymi magami (ew. kapłanami, ew. rycerzami) dworu rozpoczęła się zaciekła rywalizacja. Obaj obrzucają się wyzwiskami, usiłują się nawzajem ośmieszyć, a nawet mogą zaatakować przeciwnika. Słudzy i uczniowie bronią swych mistrzów, stwarzając dodatkowe kłopoty. Eskalacji tego problemu zapobiec może tylko interwencja gracza.

71-73 **Druid występuje z żądaniami:** Potężny druid przychodzi do zamku, żądając zaprzestania wycinania lasów, nadmiernych zniszczeń łąk przez bydło i magicznej manipulacji pogodą. Jest niemiłym gościem na dworze, lecz może znaleźć sympatyków w mieście.

74-75 **Zwierzołak w miasteczku:** Zwierzołak udający strażnika miejskiego, kupca czy inną, zwykłą osobę mającą duży kontakt z ludźmi, zaczyna mordować. Gdy nie można znaleźć mordercy, miasto opanowuje histeria i paranoja.

76 **Choroba:** Wyszkolony najemnik na żołdzie gracza (np. płatnerz) zapada na poważną chorobę i nie może wypełniać swych normalnych obowiązków. Jeśli się go nie uleczy, umrze. MG powinien określić rodzaj choroby we własnym zakresie.

77-78 **Alkoholik:** Jeden z ważniejszych podwładnych okazał się być alkoholikiem i większość czasu spędza pozostając w pijackim odrętwieniu. Może to być niebezpieczne, jeśli tym podwładnym jest kasztelan lub oficer.

79 **Bard (szpieg):** Bard, który znalazł się w okolicy zamku jest szpiegiem. Dzięki swym zdolnościom będzie próbował wydobyć ważne informacje od podwładnych gracza, udając oddanego przyjaciela.

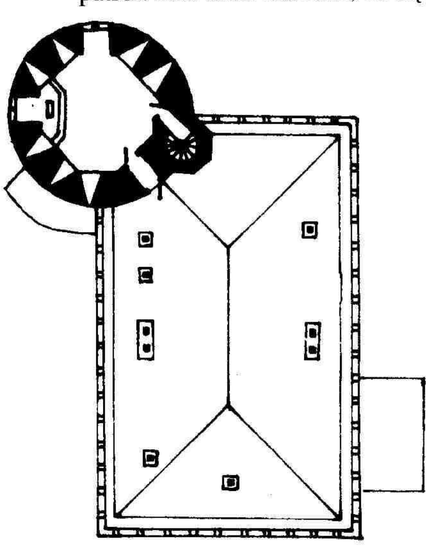
80 **Nowa religia:** Kapłani i wyznawcy nowej religii proszą o zgodę na osiedlenie się w pobliżu zamku.

81-85 **Patrol został zaatakowany:** Bandyci, wilki itp. dokonują niespodziewanego ataku, po którym zaraz następuje szybki odwrót. Wynik walki i straty określa MG.

86-87 **Ambasador:** Ambasador pobliskiego władcy odwiedza gracza z następujących powodów, np.: by połączyć się przeciw wspólnemu wrogowi; by utworzyć wspólną wyprawę, mającą na celu wytropienie bandytów lub humanoidalnych najeźdźców; by zawrzeć porozumienie handlowe; by rozwiązać problem graniczny; by znaleźć poszukiwanego złoczyńcę lub potwora; lub by zaprosić gracza na turniej, wesele lub festiwal.

88 **Ambasador (szpieg):** Ambasador sąsiedniego władcy udaje dobre intencje, podczas gdy w rzeczywistości szpieguje i podważa władzę gracza w dowolny sposób (sekretnie rani lub zabija – zwykle za pomocą trucizny jego podwładnych, dyplomatów, rozsiewa plotki, kłamstwa i oszczerstwa, itp.).

89-90 **Zaginiony patrol:** Zaginął cały patrol. MG musi określić, co się



z nim stało, choć istnieje 40% szansa na to, iż patrol się po prostu znacznie opóźnił (np. zabawił dłużej w wiejskiej gospodzie, pijąc i sypiając z dziewkami), wpadając w jakieś kłopoty.

91 **Poważny konflikt rasowy:** Nastąpił poważny konflikt na tle rasowym, jako skutek demonstracji, morderstwa, podpalenia czy innego poważnego przestępstwa. Tylko interwencja gracza zapobiec może rozlewowi krwi i walce. Inna możliwość – budzący powszechne przerażenie potwór lub bohater (np. kamienny gigant) chce przenieść się w pobliże zamku, by się wyżywić. Potwór niekoniecznie musi być wrogi.

92 **Wojna w podziemiu:** Rozpoczyna się konflikt pomiędzy dwoma rywalizującymi ze sobą gildiami złodziei lub zabójców, lub też dwoma kultami religijnymi. Zanim gracz zorientuje się, że ma on miejsce, może już przybrać znacznie na sile i być prawie niemożliwy do pokojowego rozwiązania. Tajemna wojna, jeśli się rozszerzy, może stworzyć masę problemów.

93-94 **Zwierzołak (zamek):** Urzędnik zamkowy, nieświadomy swej choroby, rozpoczyna comiesięczne ataki na strażników zamkowych, wartościowe konie bojowe, ważnych gości – może nawet na gracza. W dzień wraca on do zwykłej postaci, nieświadom swego nocnego zachowania.

95 **Zabójca:** Jeśli nie istnieje gildia zabójców, swą pracę zaczyna bardzo dobry zabójca. Powinno być go niesłychanie trudno odnaleźć, czy się z nim skontaktować. Jednym z jego pierwszych celów jest przyjaciel lub sojusznik gracza.

96-97 **Emisariusz:** Na dwór przybywa emisariusz pobliskiej rasy (lub sąsiedniego władcy). Niezbędne jest dyplomatyczne podejście: dobra gra może zaowocować zawarciem sojuszu itp. Zła gra przyniesie wielkie straty, a nawet może doprowadzić do wojny.

98-100 **Poważny najazd:** Duża grupa potężnych istot wkracza na teren kontrolowany przez zamek. Jeśli nie zostaną natychmiast odpędzone lub zabite, zaatakują zamek bezpośrednio, próbując go złupić, zabijając lub biorąc w niewolę wszystkich jego mieszkańców. Najpierw jednak będą pacyfikować należące do gracza wioski. Inna możliwość – MG może w zamian wprowadzić epidemię zarazy, wyniszczający pożar zamku lub miasta (lub pobliskich ziem) czy podobne zdarzenie. Możliwe nawet, że zdarzenie to jest pomyślne – potwór może mieć dobry charakter i chcieć pomóc graczom w jakiś sposób.

Na podstawie „Holding Down the Fort" by Matt Iden (Dragon 5/89) opracował Jacek Brzeziński

RAFAŁ GAŁECKI

TURNIEJE RYCERSKIE

Każdy chyba lubi od czasu do czasu wykazać się swoją siłą, męstwem i sprawnością. Każdy lubi zwyciężać. Każdy kocha sławę. Właśnie po to w średniowieczu urządzano turnieje, aby rycerz na oczach tłumnej gawiedzi mógł zyskać rozgłos, sławę, a przy okazji i główną nagrodę.

Od razu zaznaczam, że poniższy tekst ma raczej niewiele wspólnego z historyczną prawdą. Podany przeze mnie sposób organizowania turniejów w RPG fantasy ma służyć właśnie temu i tylko temu. Zasady, które przyjąłem mają za zadanie jedynie ubarwić tę niewątpliwie interesującą imprezę, a nie oddać jej autentyczność. Jak wszyscy wiemy, teoria rozmija się z praktyką i na odwrót. Mam nadzieję, że każdy Mistrz, który przeczyta niniejszy artykuł bez problemu poradzi sobie z dostosowaniem go do prowadzonego przez siebie systemu, jako że nie będę się tu posługiwał żadnymi konkretnymi szczegółami odnoszącymi się do współczynników i mechaniki walki, które są indywidualną cechą każdego systemu. Czasem bohaterowie trafiają na jakiś miejski festyn, karnawał czy wielkie święto, którego głównym punktem programu (a przynajmniej jednym z wielu) częstokroć są wszelkiego rodzaju turnieje. Współzawodnictwo istniało już od zarania dziejów, od kiedy tylko narodził się człowiek i funkcjonuje do dziś. Jeżeli więc tobie, drogi Mistrzu perspektywa przeprowadzenia turnieju w grze wydaje się dosyć głupia (znam takich), zapytaj się swoich graczy, a jestem pewien, że przynajmniej ci reprezentujący profesje wojownicze odpowiedzą chóralnym rykiem głośnej aprobaty. (Choć muszę przyznać, że znam takich graczy – magów, którzy przy wydatnej pomocy swego kunsztu dorobili się podczas trwania turnieju niemałej fortuny, najpierw na zakładach, na koniec zaś obrabiając kasę organizatorów.)

Wypadałoby zacząć od zróżnicowania ogólnego pojęcia „turniej". Otóż mamy: po pierwsze, turnieje rycerskie; po drugie, turnieje dla każdego, po trzecie, turnieje łucznicze. Naturalnie znajdą się i tacy, którzy pod to pojęcie będą chcieli podciągnąć także zawody magów, walki gladiatorów, zapasy na ringu i inne tego typu sportowe rozgrywki. Tak czy inaczej, z braku wolnego miejsca (i czasu) zamierzam opisać tylko turniej rycerski, jakkolwiek różnica między turniejem rycerskim a turniejem dla każdego polega tylko na tym, że w tym pierwszym mogą uczestniczyć jedynie osoby szlachetnie urodzone. Turnieje podzielić można również na duże i małe. Większe będą organizowane podczas wyjątkowych świąt, czy też z powodu specjalnych okazji, jak np. narodziny królewskiego syna, itp. Opiszę wszystkie zasady, dotyczące przeprowadzania turnieju wielkiego; jeżeli MG będzie chciał zorganizować coś znacznie mniejszego, po prostu zastosuje jedynie zasady podstawowe – te, bez których turniej zamieniłby się w szereg bezładnych pojedynków.

ZAŁOŻENIA OGÓLNE

Miejsce

Turnieje z reguły odbywają się poza murami miejskimi, w miejscu specjalnie do tego celu przeznaczonym. Najczęściej jest to sporych rozmiarów plac ubitej ziemi, położony u stóp jakiegoś zbocza, o ile takowe w okolicy w ogóle było. Miejsce wybierano biorąc pod uwagę tłumy gapiów, którzy na każdą taką imprezę przybywali nad wyraz licznie. Musieli oni mieć przecież dobry widok na całe przedstawienie. Wokół placu budowano trybuny, na których zasiadali najbogatsi. Prowizoryczne drewniane zabudowania pełniły rolę stajni, sal biesiadnych, zbrojowni i ogólnych pomieszczeń gospodarczych. Wokół stały duże, kolorowe namioty rycerzy oraz mniejsze, przeznaczone dla ich służby. Można powiedzieć, że powstawało w ten sposób pod murami miejskimi małe miasteczko turniejowe, którego żywot był dość krótki – zaledwie parę dni, podczas których trwały walki, kończące się zawsze przyznaniem nagród i wielkim, całonocnym festynem.

Same trybuny dzieliły się na sektory, z których najważniejszy, umieszczony na specjalnym podwyższeniu, odpowiednio urządzony i ozdobiony był przeznaczony dla elity szlacheckiej, która turniej zorganizowała; tam zasiadała rodzina królewska czy książęca, najważniejsi goście i bezstronna ława sędziowska. Inny z kolei sektor zajmowali zawodnicy turnieju, zaś wszystkie pozostałe ci, których było stać na zapłacenie takiego miejsca. Przyjmowano zasadę – im lepszy był widok, tym więcej trzeba było zapłacić. Poza trybunami były już tylko miejsca stojące, które tłumnie zapełniała wszelka gawiedź. Czasem cały teren otaczano prowizorycznym ogrodzeniem i ściągano od ludu podatek, w wysokości jednego miedziaka od głowy.

Zakłady

Cała impreza nie sprowadza się, rzecz jasna, do samych walk. Wśród oglądających krążą prostytutki, świadczące szybkie usługi; sprzedawcy wszelkiego rodzaju jadła i napitku; złodzieje; oraz... bookmacherzy określający wysokość stawek i przyjmujący zakłady od tych, którzy zdecydowali się postawić na jakiegoś zawodnika. Najwyżej obstawia się oczywiście czempionów i sławnych rycerzy i wojowników. Jeżeli więc któryś z bohaterów zdecyduje się na takiego postawić, najwyższa stawka będzie 2:1, jeśli jednak obstawianym będzie ktoś mało znany (np. członek drużyny), stawka może wzrosnąć aż do 4:1, albo i jeszcze wyżej, w przypadku gdy zawodnik będzie się prezentował raczej marnie. Oczywiście bookmacherzy nie przyjmą zbyt wielkich sum, żeby przypadkiem ktoś nie rozbił banku a ich zyski zamieniły się w straty. Czasem bookmacherzy są członkami gildii złodziejskiej, w takim wypadku mogą przyjąć i większe zakłady, jednak później mogą być kłopoty z odzyskaniem wpłaconej im sumy, a co dopiero wielkiej wygranej. Taka sytuacja może być nawet nowym epizodem w przygodzie.

Przekupstwo

Największą władzę ma zawsze fundator turnieju, jednak dla własnej wygody (niektórym znamienitym osobom to po prostu nie wypada) nie on sam pełni rolę sędziego, lecz wynajmuje w tym celu prawników, którzy tworzą bezstronną ławę sędziowską. Naturalnie można próbować przekupić któregoś z sędziów lub nawet wszystkich, dać im sutą (kupa pieniędzy!) łapówkę, by wszelkie kwestie sporne rozstrzygali na korzyść, ujawnili przeciwników kolejnych walk, przymrużyli oko na pewne niezgodności z przepisami. Gorzej jednak będzie, gdy niefortunny bohater trafi na osobę nieprzekupną (nie ma takich, są tylko chciwi i jeszcze bardziej chciwi!). Stopień skorumpowania jury i ewentualne konsekwencje braku żądanej sumy pozostawiam wedle uznania MG.

ZASADY

Przejdźmy do podstaw, czyli praw turniejowych, których każdy uczestnik musi przestrzegać.

Turniej rycerski

Należy tu koniecznie wspomnieć o kwestii, która nie dla wszystkich graczy

wydaje się taka oczywista. Mianowicie chodzi mi o to, by gracze nie mylili turnieju z pojedynkiem. Celem walk turniejowych nie jest bynajmniej zabicie przeciwnika, lecz jego pokonanie – różnica jest zasadnicza. Dlatego na przykład kopie, którymi rycerze się posługują są specjalnie do tego celu przygotowane (np. w AD&D są to tzw. jousting lances), zadają minimalną ilość obrażeń, służą raczej do wysadzenia przeciwnika z siodła. Podobnie broń, którą wyznaczą (patrz niżej: III, 2, b) sędziowie jest tępa i zadaje połowę obrażeń.

Walki przebiegają systemem „pucharowym", czyli najlepsi przechodzą do kolejnego, wyższego etapu. W ten sposób liczba uczestników stopniowo się zmniejsza, aż na koniec zostaje wybrany ten najlepszy, dla którego przeznaczona jest główna nagroda.

W zależności od liczby wszystkich uczestników (rzecz jasna, określa ją MG; z reguły jest to od kilkudziesięciu do stu kilkudziesięciu zawodników), Mistrz musi założyć (nie sposób, by przeprowadził te setki starć) ilu z nich przechodzi do następnego etapu. Najprościej jest przyjąć, że w eliminacjach np. stu zawodników do wyższego etapu przechodzi połowa, czyli pięćdziesięciu, do następnego 25, do kolejnego 13 lub 12 itp., aż wyłoni się kilku najlepszych, którzy w ostatnim dniu turnieju przeprowadzą między sobą finałowe walki. MG może przyjąć, że po jednej przegranej walce bohater od razu odpada lub zdecydować, że dopiero druga czy trzecia przegrana eliminuje z turnieju. Musi także wziąć pod uwagę, iż na początku istnieje szansa (choć minimalna) na walkę pomiędzy dwoma bohaterami z drużyny, którzy zgłosili swe uczestnictwo.

Na końcu trzeba oczywiście powiedzieć co nie co o nagrodach. Są one uzależnione od zamożności fundatora turnieju. Na ten przykład każdy, kto przejdzie eliminacje może otrzymać kolorowy kotylion, zaś ci, którzy doszli do półfinałów lub finałów – jakieś gratyfikacje pieniężne. Tak naprawdę nie bierze się pod uwagę drugiego i trzeciego miejsca, nagroda główna, jak sama nazwa wskazuje, jest tylko jedna i przypada najlepszemu. Najwyższą nagrodą, przyznawaną tylko przez księcia, króla, bądź innego, niezależnego władcę, i tylko przy specjalnej okazji (narodziny syna, wesele, święto narodowe itp.) było nadanie ziemi, wioski, często powiązane z nadaniem wyższego tytułu szlacheckiego. Podczas mniejszych uroczystości główną nagrodą mógłby być magiczny przedmiot, zbroja lub oręż, bądź kosztowności, np. złoty puchar wypełniony szlachetnymi kamieniami.

Przepisy

*Symbol * oznacza tekst, który jest interpretacją zasad dla MG.*

I. Warunki uczestnictwa

1. W turnieju rycerskim ma prawo wziąć udział każdy, którego pochodzenie jest niepodważalnie szlacheckie.
 * Mogą zatem walczyć nie tylko przedstawiciele profesji rycerskich, ale wszyscy, którzy posiadają swój własny herb (bohaterowie, którzy własnego herbu nie posiadają, mogą oczywiście kupić fałszywy sygnet, bądź spróbować podszywać się pod czyjś, jednak MG musi wziąć pod uwagę ogólną sytuację, osądzić jak bardzo taki bohater wydaje się wiarygodny i zdecydować, czy oszustwo powiedzie się – kara za takie przestępstwo może być dosyć surowa, od wypalenia piętna, po dożywotnie kamieniołomy lub powieszenie nawet).
2. Rycerz powinien posiadać własnego wierzchowca oraz rynsztunek bojowy.
3. Rycerz musi ofiarować datek na pobliską świątynię, cele charytatywne oraz pokrycie kosztów turnieju, co wynosi... (w każdym systemie wartość złota jest inna, więc proponuję określić wysokość datku na sumę w złocie, odpowiadającą 1/2 ceny lekkiego konia bojowego).
4. Rycerz musi złożyć przysięgę, że będzie przestrzegał ustalonych zasad podczas walk, co gwarantuje własnym honorem i czcią.

II. Przepisy ogólne

1. Zabrania się korzystać z jakiejkolwiek pomocy magów, kapłanów oraz innych osób parających się magią, a także mikstur magicznych oraz ziół o podobnym działaniu. Znaczy to, że uczestnik turnieju nie może znajdować się podczas walki pod wpływem żadnych czarów ani efektów magicznych, jak również nie wolno mu wykorzystywać w/w sił przeciw swemu przeciwnikowi. Takie przewinienie karane jest natychmiastową dyskwalifikacją.
 * Zawodnicy są sprawdzani przed każdą walką za pomocą czarów wykrywających magię. Naturalnie co bardziej sprytni gracze od razu wpadną na pomysł, jak to drużynowi magicy mogą dopomóc swemu faworytowi już w trakcie samej walki, czy to rzucając czar wspomagający na niego samego czy inny na jego przeciwnika. Ewentualnie – ci jeszcze bardziej sprytni – mogą spróbować zastosować dywersje i rzucać czary na nieświadomych niczego przeciwników, aby to ich zdyskwalifikowano. MG musi sam rozważyć, jaka jest szansa sukcesu takiej akcji i w razie niepowodzenia podjąć odpowiednie kroki. Tak czy inaczej, bohaterowie musieliby rzucać czary z trybun, gdzie łatwo mogliby zostać zauważeni i w najlepszym wypadku – wyproszeni z widowni.
2. Dopuszczalne jest posiadanie broni magicznej i magicznego pancerza.
3. Zawodnicy nie znają swych przeciwników, o tym z kim przyjdzie im walczyć dowiadują się dopiero tuż przed samym starciem.
 a) W czasie trwania turnieju wszyscy uczestnicy powinni być obecni.
 b) Każdą walkę ogłasza herold, który głośno odczytuje imiona walczących, zobowiązanych stawić się na placu.
 c) Nieobecni są dyskwalifikowani.

III. Zasady przeprowadzania starć

1. Jedna walka składa się z trzech rodzajów starć: jednej konnej i dwóch pieszych.
 a) Walka konna polega na trzech najazdach z kopią (dopuszczalna szarża).
 b) Pierwsza walka piesza trwa pięć rund i toczy się za pomocą broni ciętej bądź kłutej.
 c) Druga walka piesza trwa także pięć rund i toczy się za pomocą broni obuchowej.
2. Broń, jaką walczą obaj przeciwnicy winna być taka sama, tj. tego samego rodzaju.
 a) Obaj walczący mogą dojść ze sobą do porozumienia i zgodzić się na walkę różną bronią.
 b) W przypadku kwestii spornej, ława sędziowska wyznacza losowo inną broń, którą obaj przeciwnicy będą się posługiwać. Broń ta zostaje im na czas walki wypożyczona ze zbrojowni.
3. Zwycięzcą zostaje ten, który w sposób oczywisty pokona swego przeciwnika. Walka może zakończyć się wcześniej, jeśli któryś z przeciwników podda się – co na turnieju nie będzie wcale ujmą na honorze (* co najwyżej taki osobnik okryje się na jakiś czas niesławą) lub rany, które otrzyma uniemożliwią mu dalszą potyczkę.
4. Zwycięzca zabiera wierzchowca, zbroję i broń pokonanego. Jest to zasada opcjonalna, nie zawsze stosowana. Obaj walczący mogą przed walką zdecydować, czy walczą o swój rynsztunek.
5. W przypadku gdy walka nie zostanie z jakichś powodów rozstrzygnięta, ława sędziowska orzeka powtórzenie walki lub uznaje za zwycięzcę tego, który w dwóch starciach na trzy wyraźnie górował nad przeciwnikiem (* sędziowie skłaniają się wówczas do ogólnej opinii publiczności – gwizdy i oklaski są dość dobrym wskaźnikiem).
5. Walka nie toczy się do śmierci, zakazuje się więc dobijania nieprzytomnych, zaś nakazuje chwilę przerwy, podczas której ciężko ranny miałby czas na podjęcie decyzji o poddaniu walki.
6. Rany odniesione w każdej walce są opatrywane przez medyków na koszt fundatora turnieju. Są również obecni kapłani, którzy mogą rannych uleczyć magicznie, jednakże na koszt własny.

PIOTR MINCBERG

RUNY – część 2

Stary krasnolud wyjął z pieca kowalskimi cęgami rozżarzoną do białości głownię topora; tę broń przygotowywał już od pięciu lat. Zmarszczył brwi, szybkim ruchem położył płonący metal na kowadło i trzykrotnie uderzył weń młotem. Na twarzach obserwujących go uczniów malował się podziw, strach i szacunek. Stary położył na zbite miejsce koński włos i uderzył ponownie. Przez chwilę przyglądał się rozgrzanemu żelazu, po czym szybko zanurzył broń w misie, którą wcześniej wypełnił krwią niedźwiedzia. Rozniósł się mdlący dym i głośny syk hartowanej stali. Kowal otarł nos rękawem i pomalutku wyjął swe dzieło z misy. Skinął na uczniów, aby się przybliżyli i położył ponownie broń na kowadle. Cztery pary oczu pilnie obserwowały powierzchnię ostrza, czas mijał a na główni toporzyska powoli rozjarzało się słabym, zielonym światłem pięć maleńkich znaków. Gdy światło przybrało na sile, z młodych piersi wydobyło się westchnienie zachwytu. Stary krasnolud uśmiechnął się do siebie i powiedział:

– Tak właśnie, synkowie, wyglądają runy. Pamiętajcie ten dzień i nigdy nie zdradźcie tego, co widzieliście.

W poprzednim artykule o runach opisałem w skrócie ich historię i pochodzenie, w tym opiszę różne ich właściwości, które każdy Mistrz Gry z łatwością będzie mógł zaadaptować do dowolnego systemu RPG fantasy. Dla przypomnienia dodam (choć pewnie każdy z was już to wie), że runy są znakami magicznymi, w których jest zawarta jakaś moc magiczna. Ta moc może objawiać się w przeróżny sposób, może sprawić, by broń stała się bardziej zabójcza lub zbroja bardziej odporna na ciosy wroga. W runach można również zakląć czar, który uaktywnia się na żądanie właściciela. Moc zamknięta w znakach runicznych zależy od wiedzy i umiejętności ich twórcy. Skąd się biorą runy w fantastycznych światach gier?

Jest wiele możliwych odpowiedzi na to pytanie, gdyż każdy system RPG ma własną mechanikę posługiwania się magią (rzucanie czarów, uroków; modlitwy) oraz swoje zasady dotyczące powstawania runów (o ile autorzy gry taką opcję w ogóle przewidzieli). Nie mniej jednak, wszędzie głównym producentem runicznych przedmiotów jest lud krasnoludów, który od niezmierzonych lat zna tę prastarą sztukę i pieczołowicie ją kultywuje wewnątrz swych klanów. Zdrada tej tajemnicy jest traktowana jako akt największej zdrady klanowej i jest karane w okrutny sposób. Dlatego wiedza innych ras na temat runów magicznych jest raczej powierzchowna, nie znają raczej sposobu ich wytwarzania, ewentualnie mogą domyślać się ich właściwości. „Kucie runów" jest bardzo trudną sztuką i wymaga od artysty bardzo wiele cierpliwości i wiedzy na temat sił rządzących magią. Każdy run jest specyficzny i niepowtarzalny. Pomimo że są do siebie tak podobne, są wykonywane przez różnych mistrzów, z których każdy dzierży tajemnicę swojego runu. Cała ta wiedza jest nigdy nie jest spisywana, lecz przekazywana ustnie z pokolenia na pokolenie. Swoją tajemnicę krasnoludzki mistrz tego specyficznego rzemiosła może powierzyć w zaufaniu tylko prawdziwemu przyjacielowi, nie zdradzi jej jednak nikomu innemu, nawet na torturach. Wiedza o runach w innych społeczeństwach ograniczona jest tylko do znajomości efektów ich działania i kształtów; całej prawdy strzegą zazdrośnie klany runotwórców.

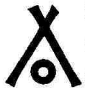
Do tworzenia runów, oprócz znajomości sił rządzących magią, trzeba jeszcze wiedzieć jakich komponentów należy użyć, aby otrzymać pożądany efekt. Wykonanie jednego runu na określonym przedmiocie zajmuje od jednego miesiąca do roku albo i jeszcze dłużej. Misterna robota wymaga bardzo dużej cierpliwości, pełnego wkładu pracy. Najczęściej runotwórca sam musi wykonać przedmiot, na który później zamierza nałożyć run. Nie trzeba tu dodawać, że przedmiot taki musi być niezwykle kunsztownie wykonany i z najlepszego surowca.

Aktywne runy (działające) można rozpoznać po tym, że promieniują magiczną poświatą, delikatnym światłem, którego barwa częstokroć wskazuje rodzaj magii. Poświata ma na ogół kolor czerwony (aspekt magii: żywioł ognia, siła, okrucieństwo, krew, agresja, walka), zielony (aspekty: żywioł wody, przyroda, harmonia, łagodność, spokój, zdrowie), błękitny (aspekty: żywioł powietrza, chłód, prawo, bezruch, stagnacja, zamknięcie), fioletowy (aspekty: żywioł ziemi, energia, chaos, pułapka, iluzja) lub złoty (aspekty: dostojeństwo, władza, moc, protekcja). Po rozładowaniu mocy runu poświata znika i pojawia się dopiero po dłuższym czasie po ponownym naładowaniu się energią. Runy, które są opisane „raz dziennie", działają raz na 24 godziny, to znaczy, że po użyciu mocy takiego znaku musi upłynąć cała doba, aby run ponownie się naładował. Runy, które określone są jako stale działające, nie potrzebują ładowania, a ich moc jest emitowana stale lub w momencie trzymania przedmiotu w ręku. Wszystkie typy runów są odporne na wilgoć (nie sugerować się Kryształami Czasu), oprócz bazujących na magii ognia (np. run ognia), które zlane dużą ilością wody słabną (tracą połowę mocy) na okres k6 godzin.

Do wyrobu runów trzeba mieć specjalne umiejętności, nawet nie każdy krasnolud ma pojęcie, jak się to robi, a co dopiero inne rasy. Bohaterowie zwykle znajdują przedmioty runiczne w starych kurhanach lub głębokich, zapomnianych podziemiach. Wyznawcy niektórych wiar mogą zostać wynagrodzeni jakimś mocnym przez swoje bóstwa za niezwykłe zasługi, które w imię wiary dokonali. Magowie bardzo cenią sobie przedmioty runiczne i nie można liczyć na to, że odstąpią takie za bezcen. Można też zdobyć broń runiczną na wrogach lub kupując od handlarza, który ma niewielkie pojęcie o tym, co sprzedaje (albo ma i wtedy trzeba naprawdę słono zapłacić). Zresztą to od MG zależy, w jaki sposób zaopatrzy swoją drużynę w takie przedmioty.

Lista runów magicznych:

Run łamania



Znak nanoszony na broń. Aktywny raz na 24 godziny. Podczas parowania ciosów, na życzenie właściciela, moc runu łamie broń przeciwnika. Moc runu nie działa na broń magiczną.

Run siły



Run ten działa cały czas, gdy broń jest dobyta. Trzymana w ręku broń podnosi siłę właściciela o 25%, ale tylko do ciosów zadawanych tą bronią. Efekt nie sumuje się z amuletami i talizmanami.

Run cięcia



Naniesiony na broń tnącą (lub kłutą) podnosi jej skuteczność – zadawane obrażenia o 25%. Run działa cały czas, gdy broń jest trzymana w ręku.

Run płomieni



Naniesiony na broń powoduje, że ostrze tej broni płonie przez cały czas, gdy jest wydobyte. Broń zadaje dodatkowe rany od ognia, a ponadto służy za pochodnię.

Run śmierci



Broń, na którą jest naniesiony ten run, zabija, jeśli tylko zrani. Taki run jest skuteczny jedynie przeciwko konkretnej, jednej rasie (rodzajowi istot; np. przeciw hydrom czy elfom) i nie działa na inne istoty.

Run furii

Raz na 24 godziny run na życzenie właściciela wprowadza go w straszliwy szał bitewny (berserk). Szał trwa aż do zakończenia walki i podnosi siłę oraz zmniejsza otrzymywane obrażenia o 25%.

Run mocnego ciosu

Raz dziennie broń naznaczona tym runem daje możliwość zadania ciosu z potrójną siłą przeciętnego człowieka (lub maksymalną, dostępną w danym systemie).

Run przeznaczenia

Ten typ runu nanosi się tylko i wyłącznie na broń. Jego działanie jest podobne do runu śmierci, z tą jednak różnicą, że każda zraniona taką bronią istota ma 10% szansę, że natychmiast zginie.

Run parowania ciosów

Wiedza na temat jego wykonania jest dostępna niewielu mistrzom fachu runotwórstwa i dlatego jest on bardzo rzadki. Jego przeznaczeniem są tarcze, broń i ekwipunek służący do parowania ciosów. Raz dziennie pozwala automatycznie sparować każdy ciosu, oprócz tego że podnosi naturalną obronność.

Run powrotu

Ten rodzaj runu może uratować z bardzo nieprzyjemnej opresji, kiedy to wróg wybije nam broń z ręki. Moc tego runu objawia się raz dziennie na życzenie właściciela i powoduje bezbłędny powrót broni do ręki. Jest często nakładany na broń służącą do rzucania (noże, toporki, włócznie i oszczepy).

Run szybkości

Ten run naniesiony na kawałek zbroi lub broń w magiczny sposób powoduje przyspieszenie reakcji (refleks) podczas walki od 10 do 30%. Wszystkie testy związane z tym współczynnikiem (uniki, szybkość ataku, inicjatywa w walce) są zwiększone.

Run przerażenia

Run ten najczęściej nanoszony jest na hełmy, tarcze i czasem broń, (w dobrze widocznym miejscu). Raz dziennie może przestraszyć przeciwników znajdujących się w bliskim zasięgu.

Run odporności

Działanie tego runu jest stałe. Run utrzymuje swoją moc, dopóki przedmiot jest trzymany w ręce przez właściciela. Moc runu zmniejsza doznawane w walce obrażenia o połowę. Jeżeli wróg używa magicznej broni, ilość obrażeń zmniejsza się tylko o 25%. Jeżeli przeciwnikiem jest demon lub jakaś niematerialna istota, run nie działa.

Run antymagiczny

Ten run raz dziennie chroni przed wybranym czarem. Run nie działa automatycznie, właściciel przedmiotu musi zadeklarować chęć użycia mocy runu.

Run penetracji

Run na broń tnącą lub kłującą. Działanie stałe. Moc runu objawia się tym, że broń ignoruje każdą niemagiczną zbroję i przenika ją tak, jakby jej nie było.

Run strzały przeznaczenia

Run na łuki, kusze i broń miotaną. Run aktywny raz dziennie. Broń na życzenie właściciela trafia wroga automatycznie, bez potrzeby testowania trafienia.

Run szczęścia

Raz dziennie pozwala właścicielowi przedmiotu zmodyfikować każdy procentowy rzut testującego o 10%. Zadeklarować chęć użycia mocy runu można już po wykonanym rzucie.

Run odnowienia mocy

Raz dziennie odnawia na życzenie właściciela przedmiotu jego osobisty potencjał magiczny lub moc innych runów na tym samym przedmiocie.

Run unieruchomienia

Run na broń. Rany zadane taką bronią powodują krótkotrwały (na czas następnej rundy) paraliż.

Run miażdżenia

Patrz run cięcia, tyle że stosowany na broń obuchową.

Run kucia

Run na młoty bojowe. Po udanym trafieniu w miejsce uderzenia spada jeszcze k6 magicznych ciosów, zadających standardowe obrażenia (uszkodzenia). Run aktywny raz dziennie.

Run jednego ciosu

Run zdecydowanie na broń. Działa raz dziennie. Obrażenia mnoży się razy cztery.

Run zbroi

Podnosi o 100-500% ochronę zbroi. Działanie stałe. Efekt nie łączy się z inną magią tego typu.

Run celności

Znak runiczny na kusze, łuki, broń palną i machiny wojenne. Działanie tego runu daje większą celność w wyżej wymienionych broniach. Celność tych broni jest zwiększona o 10-30%.

Run czaru

W tym runie zamknięty jest jeden, konkretny czar. Raz dziennie na życzenie właściciela run uaktywnia czar. Czar zamknięty w runie może być dowolny.

Run przeklętego żelaza

Każdy żelazny, niemagiczny przedmiot uderzony bronią naznaczoną tym runem natychmiast rdzewieje i rozpada się w proch.

Run odbicia

Broń lub tarcza naznaczona tym runem jest doskonałą obroną przeciw pociskom magicznym. Po udanym teście na zręczność nawet czar (o charakterze pocisku) skierowany na właściciela przedmiotu zostaje odbity z powrotem i trafia atakującego. W momencie odbijania czaru właściciel nie może być zaangażowany w walkę wręcz.

Run wykrycia

Pozwala raz dziennie na wykrycie znajdującego się w odległości do 50 metrów jednego rodzaju materii (żelazo, woda, węgiel, sól itp.), a nawet kilku źródeł na raz. Krasnoludy preferują wyrób runów wykrywających minerały, a mistrzowskim runem jest run wykrywający mithril. Ten rodzaj runu nanoszony jest na amulety, pierścienie i hełmy.

Run łamacz czarów

Można go użyć raz dziennie przeciwko innym przedmiotom magicznym i istotom bazującym na magii. Na życzenie właściciela run wyzwala swą moc i w promieniu 10-25 metrów „wyłącza" wszystkie magiczne przedmioty, które nie działają na okres 2k6 rund. Dodatkowo w tym czasie i w tym zasięgu nie działają żadne czary, a istoty magiczne (demony, martwiaki itp.) muszą wykonać test obronny przeciw magii lub zostają zniszczone albo odegnane.

Run dokładności

Ten run naniesiony na narzędzia rzemieślnicze skraca czas potrzebny na wykonanie określonej pracy do połowy. Prace wykonane w ten sposób są dużo dokładniejsze i trwalsze.

Run mocy

Ten run występuje w pięciu odmianach. Nanoszony jest na laski czarnoksięskie i inne atrybuty magów. Pierwszym z tych znaków jest run, który podwaja zasięg czarów. Drugi podwaja siłę czarów. Trzeci podwaja długość działania zaklęć. Czwarty przywraca potencjał czarownika, a piąty z nich obniża koszt lub ryzyko czaru o 50%. Wszystkich tych runów można użyć raz dziennie. Kilka runów tego typu na jednym atrybucie może sumować swoją moc (np. zasięg i siłę czaru) na życzenie właściciela.

Runy są zawsze ciekawym uzupełnieniem magii w RPG. Ich niezwykłość daje nam niesamowite, wręcz nadludzkie możliwości. Jednak nawet gracz posiadający runy na orężu czy innym przedmiocie nie staje się „czołgiem", gdyż większość znaków runicznych jest skuteczna tylko raz na 24 godziny. Ich tajemniczość powinna inspirować Mistrzów Gry do stworzenia przygody (przynajmniej jednej), obracającej się wokół tych tajemniczych znaków.

SKARBY MAGICZNE

Wiedza przeznaczona tylko dla MG

Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu „D"

Rzuć 1k100, jeżeli rodzaj wojennego rynsztunku nie został określony w scenariuszu:

01-75	Broń (5)
76-85	Zbroja (6)
86-95	Tarcza (6)
96	Składnik zbroi (6)
97	Zbroja końska (6)
98	Siodło (6)
99	Rydwan (6)
100	specjalne; rzuć 1k5: 1– chorągiew, 2 – proporzec, 3 – pochwa, 4 – kołczan, 5 – decyzja MG

Tabela stopni magicznych wojennego rynsztunku

(każdy z przedmiotów, należących do tej kategorii jest, nawet bez określania jego magii, wart dwukrotnie więcej niż jego niemagiczny odpowiednik, gdyż jest bardzo starannie, kunsztownie wykonany. Ponadto jego wytrzymałość jest dwukrotnie większa, nie rdzewieje i nie traci swych zalet wraz z upływem czasu)

Rzuć 1k100:

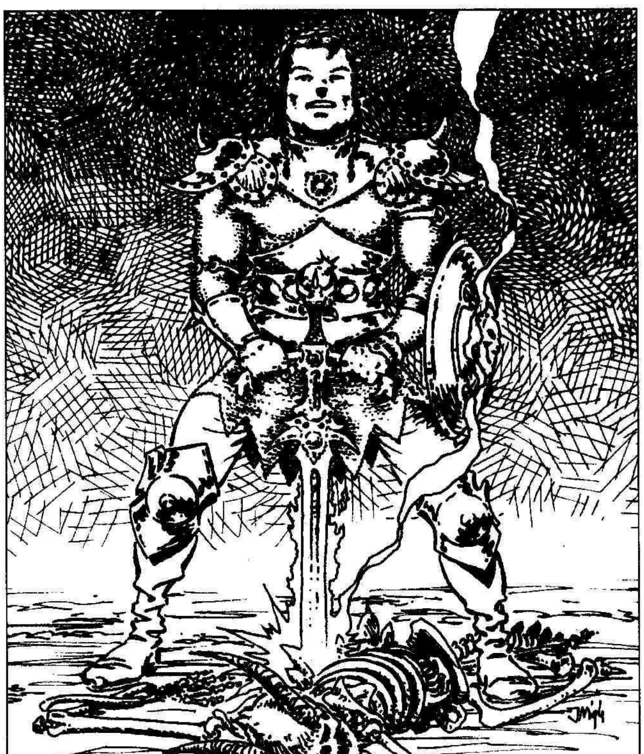
01-10	0 stopień umagicznienia – przedmiot nietrwale umagiczniony; bez blokady PM – jego wyssanie daje 1k10 PM;
11-50	stopień umagicznienia – przedmiot trwale umagiczniony; po zdjęciu blokady PM można zyskać 1k100 PM;
51-90	2 stopień umagicznienia – przedmiot posiada premie do TR i do Obrażeń;
90-99	3 stopień umagicznienia – przedmiot posiada specyficzne cechy magiczne;
100	4 lub wyższy stopień umagicznienia – przedmiot posiada specyficzne cechy magiczne.

Rodzaje broni magicznych:

1 stopień umagicznienia (bronie słabo magicznie):

Rzuć 1k100 lub wybierz:

01-50	broń magiczna (1);
51-75	broń magiczna z małą premią, zwiększającą TR (1) o wynik rzutu 1k10 pomnożony przez 5 (2).
51-75	broń magiczna z małą premią magiczną, zwiększającą zadawane przez tę broń Obrażenia (1) o wynik rzutu 1k10 pomnożony przez 5 (2). Przy niektórych trafieniach krytycznych i podczas używania niektórych zdolności (np. zamaszysty atak) premia ta jest odpowiednio modyfikowana.
76-99	broń magiczna, wpływająca dodatkowo w znikomym stopniu na jakiś współczynnik (1); rzuć 1k10: 1: +10 pkt do ŻYW, 2: +10 pkt do SF, 3: +5 pkt do ZR, 4: +5 pkt do SZ, 5: +5 pkt do INT; 6: +5 pkt do MD; 7: +5 pkt do UM; 8:+5 pkt do WI; 9: +5 pkt do CH; 10: +5 pkt do PR. Współczynnik jest zwiększany tylko podczas trzymania broni w ręku.
100	broń przeklęta – ustal typ i rodzaj przekleństwa (identyfikacja nie wykrywa przekleństwa); rzuć w tej tabelce jeszcze raz i zsumuj efekty.



2 stopień umagicznienia (bronie średnio magiczne):

01-50	broń magiczna ze średnią premią, zwiększającą TR i zadawane obrażenia (1) o wynik rzutów 1k5, pomnożonych przez 10 (odpowiednio (02) i (3)). Przy niektórych trafieniach krytycznych i podczas używania niektórych zdolności (np. zamaszysty atak) premia do obrażeń jest odpowiednio modyfikowana.
51-75	broń magiczna ze średnią premią, zwiększającą TR i zadawane obrażenia (1); rzuć 1k5 i pomnóż przez 10. Tyle wynosi stała premia do TR (2). Premia do zadawanych obrażeń jest dwukrotnie większa (3).

Przy niektórych trafieniach krytycznych i podczas używania niektórych zdolności (np. zamaszysty atak) premia do obrażeń jest odpowiednio modyfikowana.

76-99 broń magiczna, wpływająca dodatkowo w znikomym stopniu na jakiś współczynnik (1); rzuć 1k10: 1: +10 pkt do ŻYW, 2: +10 pkt do SF, 3: +5 pkt do ZR, 4: +5 pkt do SZ, 5: +5 pkt do INT; 6: +5 pkt do MD; 7: +5 pkt do UM; 8:+5 pkt do WI; 9: +5 pkt do CH; 10: +5 pkt do PR. Współczynnik jest zwiększany tylko podczas trzymania broni w ręku. Po wylosowaniu tego parametru rzuć jeszcze raz 1k100 wg tej tabeli i zsumuj efekty.

100 broń przeklęta – ustal typ i rodzaj przekleństwa (identyfikacja nie wykrywa przekleństwa); rzuć w tej tabelce jeszcze raz i zsumuj efekty.



3 stopień umagicznienia (broń silnie magiczna):

MG może zabronić traktowania niektórych rodzajów broni lub pocisków (igiełki, noże kuchenne, kamienie, proce) jako silnie magicznych. Także niektóre typy broni nie mogą mieć pewnych funkcji magicznych (np. kusza lub łuk nie może być Łamaczem).

Wspólne cechy większości silnie magicznych broni.

Silnie magiczna broń, która jest przeznaczona do zwalczania określonych istot jest uważana w stosunku do tych istot za broń ekstremalnie magiczną (2). W stosunku do nich dwukrotnie zwiększa też szansę na trafienie krytyczne (3). Cechy te zostają podane tylko jako punkty, przy każdej broni, której dotyczą.

Rzuć 1k100

01-05 broń *Pozytywnej energii* (1); (2), (3) standard; normalnie daje premie +10 pkt do TR (4) i +10 pkt do obrażeń (5); użyta przeciw lykantropom (7) i istotom o złym charakterze (8) +10 do TR (9), +30 do Obrażeń (10); przeciw martwiakom (11) odpowiednio +30 (12), +50 (13); przeciw ewidentnie złym istotom z innych sfer egzystencji (14) odpowiednio +50 (15), +100 (16). Trzymana w ręku zapobiega wyssaniu Energii Życiowej (17) oraz otrzymywaniu punktów obłędu (18).

06-10 broń, zwana *Łamaczem* (1); normalnie +30 do TR (2), +50 do Obrażeń (3). Każda niemagiczna broń skrzyżowana w walce z *Łamaczem* natychmiast ulega złamaniu (4).

11-15 broń *Negatywnej energii* (1); (2), (3) standard; użyta przeciw martwiakom (4) daje premie +10 pkt do TR (5) i +10 pkt do obrażeń (6); przeciw lykantropom (7) +10 do TR (8), +30 do obrażeń (9); przeciw istotom żywym (10) odpowiednio +30 (11), +50 (12); przeciw ewidentnie dobrym istotom z innych sfer egzystencji (13) odpowiednio +50 (14), +100 (15). Trzymana w ręku zapobiega wyssaniu Energii Życiowej (16) oraz otrzymywaniu punktów obłędu (17).

16-25 broń, zwana *Śmierć gadom!* (1); (2), (3) standard; normalnie +0 do TR (4), +10 do Obrażeń (5). Użyta przeciw typowym gadom (6) +10 do TR (7), +50 do obrażeń (8); przeciw smokom (9), dinozaurom (10), magicznym gadom (11) i reptillionom (12) +20 do TR (12) i +100 do Obrażeń (13). Trzymana w ręku zapobiega otrzymywaniu punktów obłędu (14).

26-30 broń, zwana *Śmierć gigantom!* (1); (2), (3) standard; normalnie +0 do TR (4), +10 do Obrażeń (5). Użyta przeciw wszelkim półolbrzymom (6), olbrzymom (7), ogrom (8), gigantom (9), cyklopom (10), tytanom (11) +40 do TR (12) i +120 do obrażeń (13). Trzymana w ręku zapobiega otrzymywaniu punktów obłędu (14).

31-35 broń *Antyregeneracji* (1); (2), (3) standard; normalnie +10 do TR (4), +30 do Obrażeń (5). Użyta przeciw istotom, posiadającym zdolność regeneracji (np. trollom, orkom uruk-hai, hydrom) (6) +30 do TR (7), +90 do Obrażeń (8).

36-40 broń *Antyeteralności* (1); (2), (3) standard; normalnie +20 do TR (4), +40 do Obrażeń (5). Użyta przeciw istotom eteralnym (6), astralnym (7), półmaterialnym (8) i innym niematerialnym (9) +40 do TR (10), +80 do Obrażeń (11). Trzymana w ręku zapobiega otrzymywaniu punktów obłędu (12).

41-45 silnie magiczna broń (1), zwana *Bicz na...* (rzuć 1k10: 1-3 *dobrych*, 4-6 *neutralnych*, 7-10 *złych*) (4); (2), (3) standard; normalnie tylko magiczna (5); użyta przeciw istotom o charakterze, odpowiednim do nazwy (6) +30 do TR (7) i +50 do obrażeń (8); obydwie premie dwukrotnie większe (9) przeciw istotom o ewidentnym charakterze (10).

46-50 broń, zwana *Eliminator magicznych* (1); (2), (3) standard; normalnie +25 do TR (4), +50 do Obrażeń (5); użyta przeciw istotom magicznych z natury (6) lub chronionych magią lub będących pod jej wpływem (7) +100 do TR (8), +150 do Obrażeń (9). Trzymana w ręku zapobiega otrzymywaniu punktów obłędu (10). Posiada własną 15% Antymagię (11), chroniącą trzymającego ją w ręku, o ile jest on praworządny (12). Ta Antymagia nie kumuluje się z innymi Antymagiami (13).

51-55 broń, zwana *Egzekutor praw* (1); (2), (3) standard; normalnie +10 do TR (4), +10 do Obrażeń (5); użyta przeciw istotom neutralnym względem prawa +20 do TR (6) i + 20 (7) do Obrażeń; przeciw istot z chaotycznym stosunkiem do prawa + 40 do TR (8) i + 40 do Obrażeń (9). Posiada własną 5% Antymagię (10), chroniącą trzymającego tą broń w ręku, o ile jest to postać praworządna (11). Antymagia ta działa indywidualnie (osobno) w stosunku do innych Antymagii (nie kumuluje się) (12). Trzymany w ręku zapobiega otrzymywaniu punktów obłędu (13).

56-60 broń, zwana *Krajalnica* (1); (2), (3) standard; normalnie +40 do TR (4), +40 do Obrażeń (5); użyta przeciw postaciom z drewna (itp.) (6) +80 do TR (7) i +80 do Obrażeń (8); przeciw istotom z kamienia (9) +120 TR (10) i +120 do obrażeń (11); przeciw istotom z metalu (12) + 160 do TR (13) + 160 do Obrażeń

(14). Wyparowania ofiary, trafionej tą bronią liczone są z dziesięciokrotnie mniejszą wartością (15).

61-65 broń *Podłości* (1); normalnie +50 do TR (2), +100 do Obrażeń (3); nosząca ją istota zmienia swój charakter na chaotyczny zły (4, podczas typowej identyfikacji automatycznej) i zachowuje się jak szalona, jeżeli w ciągu doby nie zabije kogoś bezbronnego (5). Zmiana charakteru nie dotyczy osób o charakterach ewidentnych (6).Osoba, która chce użyć tej broni po raz pierwszy czuje silny wewnętrzny opór (automatycznie działa intuicja) i ma przeczucie, że przydarzy się jej coś niedobrego (7).

66-70 broń, zwana *Obrońca* (1); normalnie +50 do TR (2), +10 do Obrażeń (3); osoba, która go przez pełną rundę delikatnie pocierała (uaktywniała) (4), wypowiadając przy tym hasło (5) Anar (6) zyskuje na najbliższą godzinę stalowo-błękitną aurę o promieniu 1 metra/10 pkt swych UM (7). Trzymający broń oraz przyjazne mu osoby wewnątrz aury (8), zyskują +50 pkt Obrony (9), +100 pkt do wszelkich wyparowań (10) oraz +25% Antymagii (11), działającej osobno, tzn. nie kumulującej się z innymi źródłami Antymagii (12). Broń, trzymana w ręku zapobiega wyssaniu Energii Życiowej (13) oraz otrzymywaniu punktów obłędu (14).

71-80 broń, zwana *Zarazą umarłych* (1); normalnie +10 do TR (2), +50 do Obrażeń (3); osoba, która dotknęła jej gołym ciałem (4, podczas typowej identyfikacji automatycznie) lub została zraniona tą bronią (5) musi wykonać udany % rzut na zaklęcia (odporność nr 3) z Antyodpornością -50 pkt (6). Nieudany rzut oznacza, że przez najbliższe 1k100 dni o północy (7) ofiara musi wykonać % rzut na połowę wartości numer 10 (8). Pierwszy nieudany rzut oznacza, że tej nocy ofiara przeistacza się w martwiaka (z 0 POZ) (9) takiego rodzaju, który jako ostatni dotykał ostrza tej broni (10). Broń, trzymana w ręku zapobiega otrzymywaniu punktów obłędu (11).*

81-85 broń, zwana *Z tchnieniem życia* – jest na stałe umagiczniona odpowiadającym jej nazwie czarem alchemicznym (decyduje MG).

86-90 broń, zwana *Z tchnieniem życia* – jest na stałe umagiczniona odpowiadającym jej nazwie czarem alchemicznym (decyduje MG).

91-00 inna broń silnie magiczna (np. kłamstwa, odwagi itp.).

** oznacza, że jest 10% szansa dodatkowej cechy, ulepszającej magicznie daną broń (wylosuj analogicznie, jak w wypadku Księgi umagicznień).*

4 stopień umagicznienia

broń ekstremalnie magiczna, artefaktyczna – głównie miecze i tarsary

Cechy wspólne (standardowe) wszystkich broni artefaktycznych:

(2) Broń artefaktyczna może zranić niemal każdą istotę. Względem zasad, należy przyjąć, że taka broń jest wykonana z mitrylu, choć w jej skład wchodzi stal, srebro, adamandyt i złoto. Patrz więc Cechy broni mitrylowych (dodatkowy atak, mniejsze opóźnienie, dziesięciokrotnie większa wytrzymałość itd.).

(3) Jeśli dostanie się w niepowołane ręce emanuje magię, która rani dotykającą ją istotę. Ofiara dostaje 1k100x10 obrażeń, ewentualnie połowę, gdy wykona udany % rzut na połowę odporności nr 5. Ta zdolność niekiedy nie działa na istoty nieświadome mocy takiej broni.

(4) Broń artefaktyczna służy temu, kto ją zdobył na specjalnym ołtarzu, przechodząc wcześniej odpowiednie testy. Nie uaktywnia swych specjalnych magicznych właściwości w niepowołanych rękach (staje się wtedy tylko zwykłym magicznym przedmiotem).
Uwaga: każda broń ekstremalnie magiczna ma swój ołtarz, gdzie pojawia się zawsze, gdy straci swego właściciela. Na takim ołtarzu zabezpieczona jest przed zniszczeniem i upływem czasu. Broni artefaktycznej nie można znaleźć w zwykłych skarbach. Oznacza to, że by zdobyć taką broń należy wpierw odszukać właściwy ołtarz oraz przejść przez wszystkie zabezpieczenia broniące swobodnego dostępu. MG powinien w tym celu opracować specjalną przygodę. Wylosowanie takiej broni oznacza, że drużyna znalazła jedynie mapę z naznaczonym miejscem, gdzie znajduje się ołtarz.

(5) Gdy broń dostanie się w niepowołane ręce, np. na drodze kradzieży, spadku, kupna itp., MG ma prawo zadecydować, że broń powróci na swój ołtarz. Nic nie jest w stanie powstrzymać takiej teleportacji. Wyjątkiem są Labirynty śmierci, enklawy boskie i nieliczne kombinacje czarów.
Uwaga: były właściciel może odzyskać swoją broń, udając się do ołtarza (automatycznie przechodzi wszystkie zabezpieczenia).

(6) Bronie ekstremalnie magiczne są dziełem bogów lub ich wysłanników. Dlatego bogowie od czasu do czasu obserwują, co się z nimi dzieje. MG może nawet założyć sytuacje, w których nastąpi boska interwencja (np. półbóg dotykający takiej broni może zostać zauważony; czy też właściciel, który będzie wykorzystywał swoją broń w złych celach, może być narażony na klątwę lub w najlepszym razie tylko na przekleństwo).

(7) Broń artefaktyczna trzymana w ręku zapobiega wyssaniu Energii Życiowej, czyli jej właściciel może bezpiecznie przebywać w obrębie sfery negatywnej, a także nie podlega niektórym zdolnościom martwiaczym.

(8) Trzymana w ręku zapobiega otrzymywaniu punktów obłędu.

(9) Trzymana w ręku daje całkowitą odporność na wszelkie formy strachu (ale nie sugestii).

(10) Broń artefaktyczna oddziaływuje swą mocą na właściciela, zwiększając dwukrotnie jego intuicję.

(11) Moc broni powoduje też, że właściciel otrzymuje tylko połowę obrażeń (jak w furii).

Rzuć 1k100 lub wybierz:

01-04 artefaktyczny miecz *Astralny* (1); (2-11) standard; zadaje podwójne obrażenia istotom związanym ze Sferą Astralną lub niematerialnym (12); przed ciosami tej broni nie chroni żadne niemagiczne zbroje, tarcze i bronie parujące (13), zaś magiczne tylko połowicznie (14); raz w roku właściciel może przenieść się w obręb Sfery Astralnej (15) i bezpiecznie tam przebywać (16).

05 artefaktyczny miecz *Eteralny* (1); (2-11) standard; zadaje podwójne obrażenia istotom związanym ze Sferą Eteralną i niematerialnym (12); przed ciosami tej broni nie chroni żadne niemagiczne i zwykłe magiczne zbroje, tarcze i bronie parujące (13); raz w roku właściciel może przenieść się w obręb Sfery Eteralnej (14) i bezpiecznie tam przebywać (15).

06-09 artefaktyczny miecz *Wampiryczny* (1); (2-11) standard; wchłania ŻYW zranionej ofiary (równą ilości obrażeń, którą zadał) (12) i na początku następnej rundy przekazuje ją właścicielowi (13); powiększona w ten sposób ŻYW nie może przekroczyć czterokrotnej ŻYW posiadacza broni (14) – efekt podobny jest do leczenia lekkich obrażeń; dodatkowa ŻYW znika wraz z otrzymywanymi obrażeniami (15).

10 artefaktyczny miecz *Króla Wampirów* (1); (2-11) stan-

dard; wchłania ŻYW zranionej ofiary (równą ilości obrażeń, którą zadał) (12) i na początku następnej rundy przekazuje ją właścicielowi (13); powiększona w ten sposób ŻYW nie ma ograniczenia (14) – efekt podobny jest do leczenia lekkich obrażeń; dodatkowa ŻYW znika wraz z otrzymywanymi obrażeniami (15).

11-15 artefaktyczny miecz, zwany *Boskim Obrońcą* (1); (2-11) standard; zwiększa TR i obrażenia o +50 (12); w rękach właściciela roztacza błękitną aurę w promieniu 1 metra/10 UM (13); właściciel i osoby mu przyjazne zyskują wewnątrz aury +100 pkt Obrony (14), +200 pkt do wszelkich wyparowań (15) oraz +25 % Antymagii (16); Antymagia nie sumuje się z inną (17); magia miecza może ostrzec właściciela przed niespodziewanym niebezpieczeństwem, grożącym utratą życia (18); ostrzeżenie ma miejsce k10 rund przed zasadzką (19); miecz nie może jednak ostrzec przed pułapkami i trafieniami krytycznymi (20).



16-20 artefaktyczny miecz *Końca* (1); (2-11) standard; zwiększa TR i obrażenia o +10 (12); właściciel może sobie zażyczyć czyjejś śmierci (13) i wtedy miecz zwiększy mu względem tej osoby TR o + 100 pkt i zadawane obrażenia o +200 pkt (14); broń jest wówczas aktywna aż do śmierci tej osoby (15) i w tym czasie właściciel nie może zmienić swojego życzenia (16).

21-25 artefaktyczny miecz, zwany *Siekaczem* (1); (2-11) standard; zwiększa TR i zadawane obrażenia o +100 pkt (12); właściciel ma dwukrotnie zwiększoną szansę na trafienie krytyczne (także w siebie) (13).

26-30 artefaktyczny miecz *Boskości* (1); (2-11) standard; zwiększa TR o +50 pkt i zadawane obrażenia o +550 (12); napełnia właściciela mocą używania przemian półboskich (podobnie jak półbóg z analogicznego poziomu), z pełnymi ich konsekwencjami (13); gdy właścicielem tej broni jest półbóg (14), ma o połowę mniejszą szansę na zauważenie przez nieprzychylne bóstwa (15).

31-40 artefaktyczny miecz *Antymagii* (1); (2-11) standard; zwiększa TR i zadawane obrażenia o +10 pkt (12); chroni właściciela Antymagią, równą 50 pkt (13); ta Antymagia sumuje się z inną (kumulatywną) (14).

41-50 artefaktyczny miecz *Boskiej Siły* (1); (2-11) standard; jeśli właściciel potrze jego ostrze (co zajmuje 1 pełną rundę) (12), moc miecza zwiększa jego SF (13); właściciel może zwiększyć swoją SF o dowolną ilość punktów (14), jednak w następnej rundzie musi wykonać % rzut na odporność nr 4, zmniejszoną o 10 pkt za każde zażyczone 100 pkt SF (15); nieudany rzut oznacza, że właściciel miecza umiera w męczarniach (16); magia tego przedmiotu nie działa na istoty niewrażliwe na szok (17); zyskana SF znika po godzinie (18). Uwaga: gracz nie powinien mówić o ile punktów chce mieć zwiększoną SF, lecz przedstawić to opisowo, np. „chcę być tak silny jak smok!" (MG powinien sam zadecydować o ile punktów SF się podniesie).

51-55 artefaktyczny miecz *Przeznaczenia Śmierci* (1); (2-11) standard; zwiększa TR o +200 pkt i zadawane obrażenia o +250 (12) oraz o 10 pkt zwiększa szansę na trafienie krytyczne w przeciwnika (13); istota, która zabije kogoś tą bronią (14), po 1k100 dniach zostaje starta z powierzchni ziemi (ale nie wymazana z pamięci) (15); istota zabita tym mieczem w przypadku ewentualnego wskrzeszania ma o połowę mniejszą naturalną odporność nr 4 (16).

56-60 artefaktyczny miecz, zwany *Burzą Błyskawic* (1); (2-11) standard; zwiększa TR o +10 pkt i zadawane obrażenia o +50 (12); właściciel może go raz dziennie (13) uaktywnić (przez pocieranie trwające 5 rund) (14) i rzucić w górę, a wtedy zamieni się on w kontrolowaną przez właściciela Kulę piorunów (15) – analogicznie jak odpowiedni czar maga z 25 POZ i z antyodpornością 50 pkt (16).

61-65 artefaktyczny miecz *Szalejącej Śmierci* (1); (2-11) standard; zwiększa TR o +50 pkt i zadawane obrażenia o +150 (12); właściciel przyzywa moc tej broni wykrzykując (jedno na rundę) imiona wszystkich najważniejszych bogów krainy, w której się znajduje (w wypadku Orkusa jest ich 18) (13); podczas najbliższej walki na śmierć i życie moc miecza ujawnia się (14); miecz cudownie rozmnaża się i pojawia przed każdym przeciwnikiem w promieniu 10 metrów na każde 10 pkt UM właściciela (15); ilość mieczy równa jest 1/10 pkt WI właściciela (16); jedną ofiarę może atakować tylko jeden miecz (17); miecz pojawia się ze świstem przed swoją ofiarą (przez co nie jest ona zaskoczona) (19) i atakuje tak, jak by walczył nim jego właściciel (20); ofiara może się tylko bronić przed takim mieczem, chyba że jej ataki mogą zniszczyć broń o tak wielkiej wytrzymałości (21); miecze znikają po śmierci swych ofiar, śmierci właściciela lub gdy on je odwoła (22); znikają również, gdy ofiary wyjdą poza ich zasięg (23). Uwaga: znane są też artefaktyczne kosy o podobnych właściwościach.

66-75 artefaktyczny miecz, zwany **Zarazą Umarłych Władców** (1); (2-11) standard; zwiększa TR o +30 pkt i zadawane obrażenia o +50 (12); osoba, która dotknęła tej broni obnażonym ciałem (podczas typowej identyfikacji automatycznie) lub została nią zraniona (13) jest narażona na wielką klątwę (14), chyba że wykona udany % rzut na odporność nr 3, z antyodpornością -100 pkt (15); nieudany rzut oznacza, że przez najbliższe 1k100 dni (16) podczas północy ofiara wykonuje % rzut na połowę odporności nr 10 (17); nieudany

rzut oznacza, że ofiara przeradza się w martwiaka z 20 POZ, czyli arcymartwiaka (18).

76-90 artefaktyczny miecz *Ewidentności* (1); (2-11) standard; (rodzaj broni ustala MG – patrz miecze ewidentności).

91-95 artefaktyczny miecz *Żywiołów* (1); (2-11) standard; zwiększa TR i zadawane obrażenia o +50 pkt (12); pozwala raz dziennie (13) po potarciu (co zajmuje 3 rundy) (14) przywołać magiczny element żywiołu (patrz czar druidyczny Przywołanie żywiołu) (15) oraz całkowicie chroni przed negatywnymi efektami towarzyszącymi żywiołom (16); jeśli właściciel zdecyduje się oddać swą broń określonemu żywiołowi, będzie mógł wydać rozkaz arcyżywiołowi (17). Uwaga: MG ustala, jakiemu żywiołowi służy ta broń.

96-97 artefaktyczny miecz *Życia* (1); (2-11) standard; zwiększa TR o +50 pkt i zadawane obrażenia o +10 (12); miecz zadaje dodatkowe obrażenia „wrogom życia", np. martwiakom, niektórym istotom ewidentnie złym i posługującym się nekromancją (13); obrażenia są zwiększane o 10 punktów na każde 10 UM właściciela (14); miecz zapewnia swojemu właścicielowi całkowitą ochronę przed zranieniem, tzn. właściciel nie otrzymuje żadnych obrażeń (15); jedynie odcięcie kończyn jest przeciwko niemu skuteczne (16), a dopiero odcięcie głowy go zabija (17).

98 artefaktyczny miecz *Wiecznego Życia* (1); (2-11) standard; zwiększa TR o +50 pkt i zadawane obrażenia o +10 (12); miecz zadaje dodatkowe obrażenia „wrogom życia", np. martwiakom, niektórym istotom ewidentnie złym i posługującym się nekromancją (13); obrażenia są zwiększane o 10 punktów na każde 10 UM właściciela (14); miecz zapewnia swojemu właścicielowi całkowitą ochronę przed zranieniem, tzn. właściciel nie otrzymuje żadnych obrażeń (15); jedynie odcięcie kończyn jest przeciwko niemu skuteczne (16), a dopiero odcięcie głowy go zabija (17); właściciel miecza nie starzeje się (18).

99 artefaktyczny miecz o właściwościach mieszanych (o ile pasują do siebie) – rzuć dwa razy.

00 artefaktyczny miecz o innych właściwościach (decyduje MG).

Artefaktyczne miecze ewidentności

Miecze dobra

Wszystkie miecze dobra traktuje się, jakby były pobłogosławione – można więc za ich pomocą zranić każdą istotę. Jest to rozszerzenie cechy do identyfikacji nr 2.

Miecz zwany Przewodnikiem; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +10 pkt i zadawane obrażenia o +30 (12) oraz zapewnia +5 pkt Antymagii (13); miecz posiada dodatkowe cechy specjalne (1 specjalna jako 14 do identyfikacji, 2 jako 15, itd.):

1. miecz leczy właściciela z 10 obrażeń za każdym razem, gdy ostrze zrani istotę o złym charakterze;
2. miecz na życzenie właściciela wskazuje końcem klingi najkrótszą drogę do wybranego celu (cel musi być nieruchomy i znany właścicielowi miecza).

Miecz Prawdy; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +20 pkt i zadawane obrażenia o +60 (12) oraz zapewnia +10 pkt Antymagii (13); miecz posiada dodatkowe cechy specjalne:

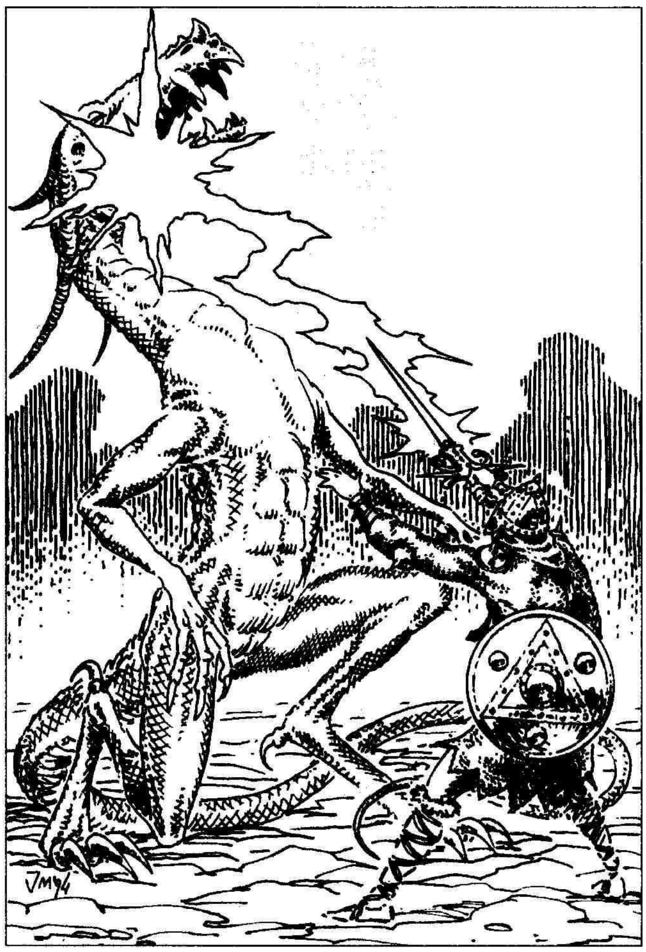
1. miecz leczy właściciela z 20 obrażeń za każdym razem, gdy ostrze zrani istotę o złym charakterze;
2. cecha taka sama jak u Przewodnika;
3. podczas rozmowy i gdy właściciel go dotyka, lekkimi drganiami daje mu znać o każdym świadomym kłamstwie współrozmówcy.

Miecz Nadziei; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +30 pkt i zadawane obrażenia o +90 (12) oraz zapewnia +15 pkt Antymagii (13); miecz posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz leczy właściciela z 30 obrażeń za każdym razem, gdy ostrze zrani istotę o złym charakterze;
2 i 3. takie jak Miecz Prawdy;
4. raz dziennie na życzenie miecz zwiększa szansę dowolnej, wykonywanej przez właściciela czynności o 10 pkt (o ile szansa wynosi min. 1%).

Miecz Pokoju; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +40 pkt i zadawane obrażenia o +120 (12) oraz zapewnia +20 pkt Antymagii (13); miecz posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz leczy właściciela z 40 obrażeń za każdym razem, gdy ostrze zrani istotę o złym charakterze;
2, 3 i 4. jak wyżej;
5. miecz na życzenie właściciela wykrywa wśród istot znajdujących się w promieniu 1m na każde 10 UM właściciela, te istoty, które mają wobec niego wrogie nastawienie;
6. miecz chroni swego właściciela przed wszelką sugestią przez 1 rundę na 10 pkt jego UM, o ile właściciel wbije go w ziemię (nieprzeklętą) i trzyma oburącz za rękojeść.



Ponadto miecz oddziaływuje wtedy w promieniu 10 m na 10 UM właściciela na wszystkie inteligentne istoty, zmuszając je swą potężną, nieprzełamywalną w żaden sposób magią do zaprzestania wszelkich agresywnych działań.

Miecz Światłości; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +50 pkt i zadawane obrażenia o +150 (12) oraz zapewnia +25 pkt Antymagii (13); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz leczy właściciela z 50 obrażeń za każdym razem, gdy ostrze zrani istotę o złym charakterze;
2, 3, 4, 5 i 6. jak wyżej;
7. miecz na życzenie wykrywa zbliżające się niebezpieczeństwo i określa kierunek, z którego nadchodzi;
8. miecz budzi pogrążonego we śnie właściciela rundę wcześniej, zanim będzie on zagrożony;
9. jeśli właściciel wbije go w ziemię (nieprzeklętą) i sobie tego zażyczy, miecz raz na dobę może emanować czarem Światłość o antyodporności na zaklęcia równej 50 pkt.

Święty Paladyński Miecz Wiary; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +100 pkt i zadawane obrażenia o +200 (12) oraz zapewnia +50 pkt Antymagii (13); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz leczy właściciela z 100 obrażeń za każdym razem, gdy ostrze zrani istotę o złym charakterze;
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9. jak wyżej;
10. właściciel miecza może modlić się w dowolnej chwili bez potrzeby składania ofiary, zaś jego WI i ZW są podczas takiej modlitwy dwukrotnie większe.

Święty Paladyński Miecz Dobra; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +100 pkt i zadawane obrażenia o +200 (12) oraz zapewnia +50 pkt Antymagii (13); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9. jak wyżej;



10. właściciel miecza może raz dziennie posłużyć się czarem leczącym o dowolnej mocy; ponadto użyć mocy umożliwiającej Wskrzeszenie, Regenerację ciała albo Regenerację energii życiowej, jednakże po użyciu każdej przez najbliższe 1k100 dni nie może się tą samą posłużyć ponownie.

Święty Paladyński Miecz Mściciel; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +150 pkt i zadawane obrażenia o +300 (12) oraz zapewnia +50 pkt Antymagii (13); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9. jak wyżej;
10. właściciel miecza ma dwukrotnie większą szansę na trafienie krytyczne w przeciwnika, zaś dwukrotnie mniejszą na trafienie krytyczne w siebie samego.

Miecze neutralności

Miecz Ognisty; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +10 pkt i zadawane obrażenia o +40 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. trzymany w dłoni na życzenie chroni właściciela przed niemagiczną wysoką temperaturą i ogniem;
2. raz dziennie właściciel może się znaleźć pod wpływem czaru Przyspieszenie na czas 1 rundy na 10 jego UM.

Miecz Lodowy; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +20 pkt i zadawane obrażenia o +80 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. trzymany w dłoni na życzenie chroni właściciela przed niemagiczną niską temperaturą, mrozem;
2. właściciel miecza może raz dziennie zmrozić swojego przeciwnika (zmniejszyć mu SZ o połowę) na czas 1 rundy na 10 UM; przeciwnik może się przed tym obronić jedynie Antymagią.

Miecz Płomienny; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +30 pkt i zadawane obrażenia o +120 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. jak Miecz Ognisty, lecz także przed magicznym;
2. raz dziennie właściciel może się na czas 1 rundy/10 UM otoczyć aurą magicznego ognia o promieniu 1 metra/10 UM; ogień parzy przeciwników zadając im 1k10x10 obrażeń +10/10 UM właściciela (ew. połowę, przy udanym % rzucie na ogień z antyodporrnością 25 pkt).

Miecz Błyskawic; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +40 pkt i zadawane obrażenia o +160 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. trzymany w dłoni chroni właściciela przed magnetyzmem i elektrycznością;
2. raz dziennie miecz może w ciągu 1 rundy/10 UM właściciela razić trafione ofiary błyskawicami, które zadają 1k100x10 obrażeń (ew. 1k100, jeżeli ofiara wykona udany % rzut obronny na odporność nr 9, zmniejszony o antyodporność 40 pkt).

Miecz Sztormowy; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +50 pkt i zadawane obrażenia o +200 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. trzymany w dłoni na życzenie właściciela chroni go całkowicie przed wszelkimi skutkami złej pogody, a także pozwala oddychać w warunkach beztlenowych;
2. raz dziennie może na czas 1 rundy/10 UM właściciela sprowadzić potężną burzę z błyskawicami i wiatrem o sile huraganu (patrz czar druidyczny Wywołanie wiatru); właściciel miecza może wybierać cel błyskawic, z których każda razi ofiarę zadając jej 1k100x10 obrażeń, ew. 1k100, jeżeli ofiara wykona udany % rzut obronny na odporność nr 9, zmniejszony o antyodporność równą 50 pkt.

Jedyny Miecz Neutralności; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +100 pkt i zadawane obrażenia o +300 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. posiada wszystkie wymienione wyżej cechy mieczy neutralnych;
2. każda zraniona tym mieczem istota ewidentnie zła lub dobra musi wykonać udany % rzut obronny (zmniejszony o antyodporność b. -50 pkt) na odporność nr 5, inaczej zostanie zdezintegrowana.

Miecze złe

Miecz Ciemności; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +10 pkt i zadawane obrażenia o +30 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz przy każdym trafieniu spija ofierze 10 pkt Żywotności (jak upiór), przed czym chroni jedynie Antymagia;
2. na życzenie właściciel roztacza wokół selektywną ciemność w promieniu 1 metra na 10 pkt UM.

Miecz Nekromancji; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +20 pkt i zadawane obrażenia o +60 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz przy każdym trafieniu spija ofierze 20 pkt Żywotności (jak upiór), przed czym chroni jedynie Antymagia;
2. jak wyżej;

3. raz dziennie ma moc przemiany zabitej ofiary w zombie; ofiara musi być zabita tym mieczem i zamienia się w martwiaka już rundę po śmierci, o ile nie wykona udanego % rzutu obronnego na zaklęcia, z antyodpornością 25 pkt; zombie jest pod całkowitą kontrolą właściciela miecza.

Miecz Upiorny; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +30 pkt i zadawane obrażenia o +90 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz przy każdym trafieniu spija ofierze 30 pkt Żywotności (jak upiór), przed czym chroni jedynie Antymagia;

2 i 3. jak wyżej;

4. raz dziennie wbity w ziemię (nieuświęconą) wydaje z siebie Upiorne wycie, trwające 1 rundę na 10 pkt UM właściciela i obejmujące swym zasięgiem obszar 1 pola na 10pkt UM, o antyodporności 30 pkt; na właściciela miecza ta cecha nie działa;

5. w momencie śmierci właściciela miecza pojawia się upiór zemsty o takich cechach, jakie miał właściciel.

Miecz Demoniczny; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +40 pkt i zadawane obrażenia o +120 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz przy każdym trafieniu spija ofierze 40 pkt Żywotności (jak upiór), przed czym chroni jedynie Antymagia;

2, 3 i 4. jak wyżej;

6. raz dziennie wbity w ziemię (nieuświęconą) przywołuje na czas 1rundy na 10 pkt UM właściciela demona (MG decyduje jakiego), który np. w zamian za ofiarowanych niewolników może wykonać proste polecenie właściciela miecza;

7. w momencie śmierci właściciela miecza pojawia się demon zemsty (MG ustala jaki).

Miecz Śmierci; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +50 pkt i zadawane obrażenia o +150 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz przy każdym trafieniu spija ofierze 50 pkt Żywotności (jak upiór), przed czym chroni jedynie Antymagia;

2, 3, 4 i 6. jak wyżej;

8. raz dziennie na życzenie właściciela miecz aplikuje zranionej istocie zabójczą truciznę (z antyodpornością b. -50%); miecz jest nasączony trucizną przez 1 rundę na 10 UM właściciela; ofiara umiera po 1k100 rundach (neutralizacja trucizny skutkuje);

9. w momencie śmierci właściciela miecz przywołuje nekromancką siłę, działającą jak czarnoksięski czar Masakra (w promieniu 1 metra/10 UM właściciela, z antyodpornością 50 pkt).

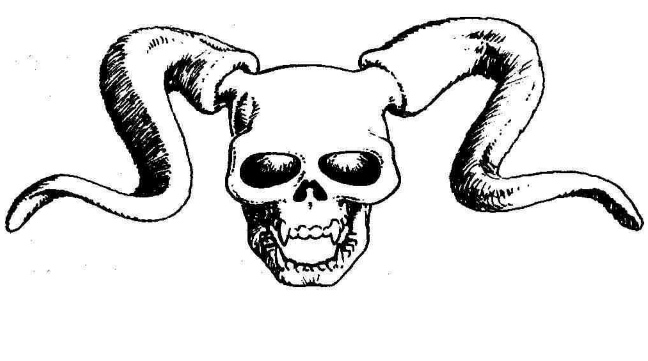
Miecz Nicości; cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +100 pkt i zadawane obrażenia o +200 (12); posiada dodatkowe cechy specjalne:

1. miecz przy każdym trafieniu spija ofierze 100 pkt Żywotności (jak upiór), przed czym chroni jedynie Antymagia;

2, 3, 4, 6, 8 i 9. jak wyżej;

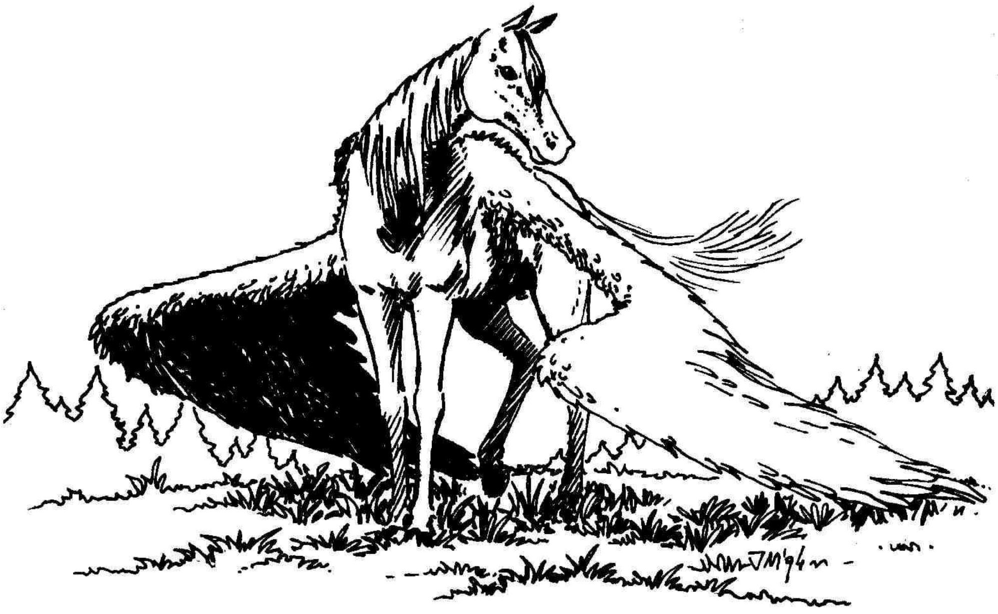
10. raz dziennie na życzenie właściciela miecz anihiluje zranioną istotę, która nie wykona rzutu obronnego z antyodpornością b. -50%; moc utrzymuje się 1 rundę na 10 UM właściciela;

11. raz dziennie może obrócić dowolnego trupa w nicość – dusza martwej istoty pęka i nie można już jej wskrzesić.



PEGAZ

RASA: pegazy (koniowate);
CHAR: każdy (dziki: ntr. ntr.);
WZROST: 1,5-1,7 m w kłębie;
WAGA: 450-950 kg
ŻYW 300; **SF** 200;
ZR 15; **SZ** 55; **INT** 30;
MD 25; **UM** *0; **CH** *10;
PR 55;
ZBROJE: własna skóra:
OB 6 pkt;
WYP 15/20/30;
BROŃ:
1. pysk: biegłość +5pkt;
SKUT 15 tn;
OB +10;
opźn. 4 sg; uszk. x2
2. kopyta: biegłość +5 pkt SKUT 80 ob;
opźn. 4 sg, uszkodzenia x2;
PREMIE DO ODPORNOŚCI:
1:+20; 4:+10; 6:+10; 8:+10; 9:+10



WYGLĄD:

Pegaz jest mitologicznym przedstawicielem ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Wyglądem przypomina zwykłego konia, jednak posiada parę pokaźnych rozmiarów skrzydeł wyrastających mu z grzbietu. Ma bardziej smukłą sylwetkę od zwykłego konia.

Pegazy poruszają się po ziemi lekkim chodem; skrzydła mają wtedy złożone. W powietrzu najczęściej szybują lotem ślizgowym.

Maść pegazów jest bardzo jasna – popielata lub jasnoszara i zawsze posiada błękitny odcień. Brzuch jest całkiem biały. Skrzydła również są czysto białe i przypominają łabędzie; mają rozpiętość do 8 metrów.

TRYB ŻYCIA:

Pegazy żywią się, podobnie jak konie, wszelkimi trawami. Żyją w grupach po kilka – kilkanaście sztuk z jednym przywódcą.

Kiedy stado odpoczywa na ziemi, jeden zawsze unosi się w powietrzu, alarmując pozostałe o zbliżającym się niebezpieczeństwie.

Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz stajenny) łatwo się oswajają. Po odpowiedniej tresurze (szkolone przez tresera przez 1k10 dni) nadają się do wykorzystania jako powietrzne wierzchowce. Jeździec, zwłaszcza jeśli jest obciążony zbroją i ekwipunkiem, znacznie ogranicza możliwości lotu pegaza – męczą się dwa razy szybciej i mają zmniejszoną do połowy szybkość lotu.

Istoty humanoidalne (szczególnie elfy i ludzie) bardzo lubią te piękne zwierzęta. Dlatego w społecznościach ludzkich i elfich często się je hoduje. Na niektórych wyspach służą one jako pełne wdzięku, ale i zarazem niezwykle przydatne wierzchowce, służące głównie do patrolowania okolic. Elfy traktują pegazy jako bardzo oddanych przyjaciół, w obronie których mogą nawet oddać swe życie. Ludzie natomiast wykorzystują te zwierzęta w bardziej praktycznych celach (np. mięso pegaza jest wyśmienitą potrawą na każdym stole), także często nimi handlują z innymi rasami. Oczywiście na takiego pegaza (szczególnie oswojonego) mogą sobie pozwolić tylko najbogatsi (szansa kupna pegaza na świątecznym targu w Ostro-garze nie przekracza 25%, zaś ceny wahają się od 5000 do 50000 sztuk złota; dla hurtowników 500).

Pegazy żyją 25-30 lat.

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują wszelkiego typu trawiaste równiny i wzgórza. Dość często spotyka się je też w górach. Najczęściej są to małe stada (2k10 sztuk z 0-6 POZ).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* wierzganie: silne kopnięcie tylnymi nogami; zadaje podwójną ilość obrażeń; ofiara może spróbować odskoczyć – musi wykonać udany rzut na swoją ZR;
* zdolności tragarza: może nosić na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe, niż wynikałoby to z SF; wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza;
* tratowanie: w galopie może obalić i stratować przeciwnika (trafienie kopytami), chyba że ofiara zdąży uskoczyć – wykona udany rzut na swoją akt. ZR;

  Uwaga: kiedy wierzchowiec atakuje kopytami, jeździec musi wykonać udany rzut na swoją akt. ZR (uwzględniając modyfikatory z jeździectwa i siodła), aby utrzymać się w siodle. Jeśli jeździec spadnie, musi wykonać kolejny rzut na ZR (modyfikator z jeździectwa). Jeśli ten drugi rzut był nieudany, upadek jest tak niefortunny, że jeździec otrzymuje 1k10 obrażeń (x2, jeśli podczas szarży);
* doskonały słuch: pegazy dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby ich SZ była dwukrotnie większa);
* doskonały węch: pegaz wyczuwa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr z odległości dwa razy większej; z wiatrem na odwrót);
* nadzwyczajny wzrok: pegaz, o ile się skupi i wypatruje, widzi wszystko szczegółowo na odległość równą dziesięciokrotnej SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie gorzej, a podczas przepięknej pogody i z powietrza dwukrotnie lepiej);
* latanie – podobnie jak duże ptaki. Wznoszenie: 2 m/r; prędkość lotu: 1/2 SZ m/r; zwrotność: 45 stopni na rundę; wyhamowuje prędkość natychmiastowo.

PEGAZ – SAMOTNIK; **POZ** 10; **CHAR** ntr.ntr; **SKARB** 0; **PDośw.** 155;
ŻYW 410; **SF** 361; **ZR** 100; **SZ** 140; **INT** 80; **MD** 100; **UM** 50; **CH** 155; **PR** 180; **WI** 0; **ZW** 6
OPORNOŚCI: 1-97; 2-89; 3-73; 4-89; 5-69; 6-127; 7-117; 8-127; 9-127; 10-107; Amg 0
BROŃ 1: pysk ; bgł. 161, TR 207; opóźn. 4; SKUT 158tn ; OB +10; SP 2S; AT (2)
BROŃ 2: kopyta ; bgł. 161, TR 207; opóźn. 4; SKUT 255ob ; OB +15; SP 2S; AT 4
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 86/56; WYP 155/20/30

PEGAZ MŁODY; **POZ** 0; **CHAR** ntr.ntr; **SKARB** 0; **PDośw.** 25;
ŻYW 315; **SF** 276; **ZR** 55; **SZ** 95; **INT** 55; **MD** 65; **UM** 25; **CH** 80; **PR** 105; **WI** 0; **ZW** 3
OPORNOŚCI: 1-60; 2-51; 3-37; 4-54; 5-34; 6-85; 7-75; 8-85; 9-85; 10-65; Amg 0
BROŃ 1: pysk ; bgł. 66, TR 100; opóźn. 4; SKUT 42tn ; OB +10; SP B; AT (1)
BROŃ 2: kopyta ; bgł. 66, TR 100; opóźn. 4; SKUT 75ob ; OB +10; SP B; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 21/11; WYP 155/20/30

PEGAZ – SAMICA LUB MŁODY SAMIEC; **POZ** 4; **CHAR** ntr.ntr; **SKARB** 0;
PDośw. 45;
ŻYW 347; **SF** 296; **ZR** 67; **SZ** 107; **INT** 59; **MD** 73; **UM** 29; **CH** 104; **PR** 129; **WI** 0; **ZW** 3
OPORNOŚCI: 1-71; 2-62; 3-48; 4-65; 5-45; 6-100; 7-90; 8-100; 9-100; 10-80; Amg 0
BROŃ 1: pysk ; bgł. 93, TR 130; opóźn. 4; SKUT 89tn ; OB +10; SP S; AT (1)
BROŃ 2: kopyta ; bgł. 93, TR 130; opóźn. 4; SKUT 154ob ; OB +10; SP S; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 43/23; WYP 155/20/30

PEGAZ - MŁODA SAMICA; **POZ** 2; **CHAR** ntr.ntr; **SKARB** 0; **PDośw.** 35;
ŻYW 331; **SF** 286; **ZR** 61; **SZ** 101; **INT** 57; **MD** 69; **UM** 27; **CH** 92; **PR** 117; **WI** 0; **ZW** 3
OPORNOŚCI: 1-66; 2-57; 3-43; 4-60; 5-40; 6-92; 7-82; 8-92; 9-92; 10-72; Amg 0
BROŃ 1: pysk ; bgł. 77, TR 112; opóźn. 4; SKUT 87tn ; OB +10; SP 2B; AT (1)
BROŃ 2: kopyta ; bgł. 77, TR 112; opóźn. 4; SKUT 152ob ; OB +10; SP 2B; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 47/17; WYP 155/20/30

PEGAZ – STARY SAMIEC; **POZ** 8; **CHAR** ntr.ntr; **SKARB** 0; **PDośw.** 115;
ŻYW 389; **SF** 341; **ZR** 89; **SZ** 129; **INT** 73; **MD** 91; **UM** 43; **CH** 138; **PR** 163; **WI** 0; **ZW** 5
OPORNOŚCI: 1-87; 2-79; 3-64; 4-80; 5-60; 6-118; 7-108; 8-118; 9-118; 10-98; Amg 0
BROŃ 1: pysk ; bgł. 130, TR 173; opóźn. 4; SKUT 108tn ; OB +10; SP S; AT (1)
BROŃ 2: kopyta ; bgł. 130, TR 173; opóźn. 4; SKUT 205ob ; OB +15; SP S; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 75/45; WYP 155/20/30

PEGAZ – SAMIEC; **POZ** 6; **CHAR** ntr.ntr; **SKARB** 0; **PDośw.** 75;
ŻYW 373; **SF** 331; **ZR** 83; **SZ** 123; **INT** 71; **MD** 87; **UM** 41; **CH** 126; **PR** 151; **WI** 0; **ZW** 5
OPORNOŚCI: 1-82; 2-74; 3-59; 4-75; 5-55; 6-110; 7-100; 8-110; 9-110; 10-90; Amg 0
BROŃ 1: pysk ; bgł. 124, TR 165; opóźn. 4; SKUT 98tn ; OB +10; SP S; AT (1)
BROŃ 2: kopyta ; bgł. 124, TR 165; opóźn. 4; SKUT 163ob ; OB +10; SP S; AT 2
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 59/39; WYP 155/20/30

SHARAN – pająkoczłowiek

RASA: pajęczokształtne **CHAR:** osobniki żyjące społecznie praworządny zły, inne każdy ntr (ntr.zły, ntr. ntr.,ntr. dbr)

WZROST: 1,5-2 m; **WAGA:** 25-75 kg

ŻYW 120; **SF** 40; **ZR** 40; **SZ** 20; **INT** 30; **MD** 50;
UM 30; **CH** *10; **PR** 10;

ZBROJE: 1. własna skóra: OB 10pkt; WYP 40/40/40

2. zewnętrzne: każde – nie ograniczające ZR i to tylko wśród doświadczonych;

BROŃ: 1. pajęcze łapy: bgł +20 pkt, SKUT brak, 10 pkt OB; opóźnienie 3 sg.; uszk. x0; zasięg 0, 1, 2; mogą utrzymywać na odległość;

2. szczękoczułki: bgł +30 pkt, SKUT 140 kł, 0 OB; opóźnienie 5 sg.; uszk. x2; zasięg 0; po trafieniu automatyczne wstrzyknięcie soku żołądkowego.

PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +20; 2: +20; 6: +10; 7: +10

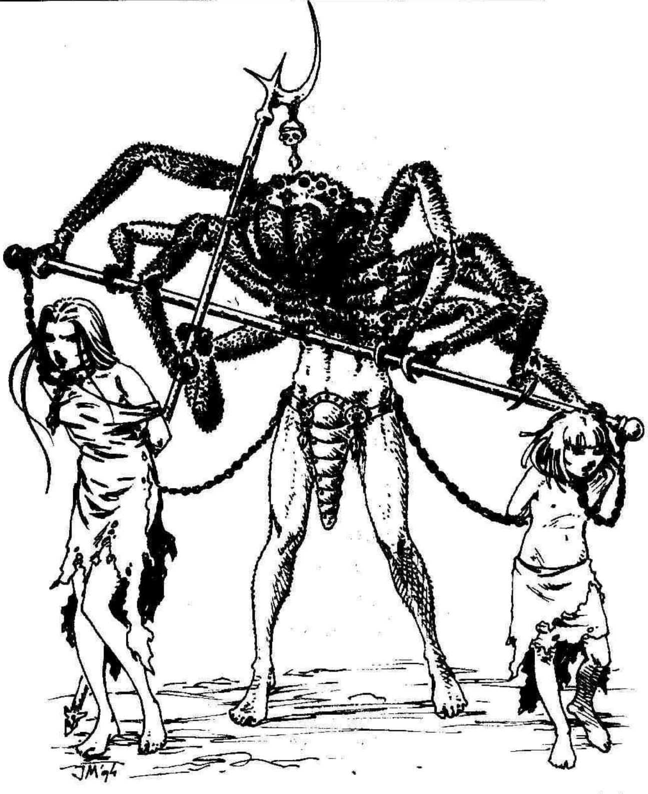
WYGLĄD:

Sharana (czytaj szarana) częstokroć określa się mianem pająkoczłowieka, jako że swoim wyglądem przypomina skrzyżowanie pająka z człowiekiem. Najdziwniejsze jest to, że sharan ma typowo ludzką budowę ciała tylko od pasa w dół. Górna część ciała należy do pająka. Tułów jest pokryty szarym pancerzem, porośniętym krótką i gęstą, czarną szczeciną. Zamiast ludzkich ludzkich rąk są cztery pary pajęczych kończyn o długich i ostrych, zakrzywionych pazurach, bardzo pomocnych przy wszelkiej wspinaczce. Najbardziej przerażająca jest głowa, posiadająca osiem krótkich szczypułek, stanowiących narządy wzroku. Najgroźniejsze są szczękoczułki, czyli aparat gębowy pająka, przypominający dwa długie sierpy, wyposażone w kanaliki doprowadzające do ciała ukąszonej ofiary soki żołądkowe. Sharan najpierw przytrzymuje swoją ofiarę kończynami, następnie rozrywa ją szczękoczułkami i jeszcze żywą trawi kwasem żołądkowym, aby w końcu pożreć rozpuszczoną papkę, jaka powstaje z ofiary.

Sharany potrafią doskonale władać wszystkimi kończynami bez najmniejszego problemu. Nie radzą sobie jednak z podnoszeniem małych przedmiotów.

TRYB ŻYCIA:

Sharanowie są potężnymi istotami zmieszkującymi Archipelag Pajęczy. Z racji swej zaborczości, dużej płodności i długowieczności podbiły wiele krain na prawie każdym innym archipelagu. Swoje zdobycze terytorialne zawdzięczają swym pajęczym przystosowaniom. Po pierwsze są bardzo dobrymi żeglarzami. Najczęściej wykorzystują zdobyczne statki i okręty. Na statkach służą im niebywale posłuszni niewolnicy, dla których jedyną alternatywą jest praca albo straszliwa śmierć. Czasem sharanowie zmuszają niewolników do budowy ogromnych tratw. Ogołacają przy tym okoliczne lasy z drzew, robiąc sobie tym samym wielkich wrogów z druidów. Na tych wielkich tratwach sharanowie najczęściej wyprawiają się na większe podboje lub inwazje. W żegludze tratwami wykorzystują prądy morskie.



Jako że są niezwykle zręczni, błyskawicznie dokonują abordażu, wspinając się na pokład przeciwnika w przeciągu chwili. Również na stałym lądzie żadne mury nie stanowią dla nich przeszkody. Pokonują mury tak szybko, że załoga obronna nie nadąża z ich powstrzymywaniem i może jedynie prowadzić walkę wewnątrz murów. Ci którzy przeżyją najazd lub poddadzą się zostają niewolnikami. Mogą też zabrać ze sobą część majątku, w tym zwierzęta i dzieci.

Najazd sharanów to prawdziwy horror. Pająkoludzie nacierają olbrzymią falą, gonią i dopadają swe ofiary, porażając je wstrzykiwanym im sokiem trawiennym. Najazdy sharanów wraz z rzeszą innych pajęczokształtnych (aranów i karanów) należą do największych plag w obrębie imperiów Katanów. Prawie przy każdej ich inwazji, Katani i inni władcy łączą wszystkie swoje siły, aby zatrzymały ten straszliwy pochód. W walkach z sharanami najlepiej sprawdzają się oddziały kuszników, łuczników, pikinierów oraz wszelkie jednostki latające. Większe inwazje są jak szarańcza i w zasadzie tylko potężna magia, wielkie smoki albo martwiacze armie są w stanie je powstrzymać. Między innymi dlatego niektórzy władcy tolerują martwiaków na swoim terenie.

Sharanowie zasiedlają podbite miasta i twierdze. Pędzą tam, wydawałoby się, dość spokojny tryb życia – dbają o niewolników, o handel i politykę. Do większych wymarszów dochodzi dopiero wtedy, gdy zaczyna brakować jedzenia i niewolników (tych zjadają na

końcu). Nie należy to wcale do rzadkości, biorąc pod uwagę, jak szybko sharanowie się rozmnażają.

W podbitych miastach a także na wojnie sharanowie bezwzględnie posłuszni są wielkim pajęczym karanom lub potężniejszym demonom, czy arcykapłanom złych bóstw.

Żyją do 500 lat i dojrzewają szybko – bo już w wieku 10 lat. Rozmnażają się podobnie jak ludzie, ich kobiety co roku rodzą od 2 do 4 owiniętych kokonem młodych. Prawie wyłącznie spotykani są jako wojownicy, łowcy, gwardziści lub kupcy. Niektóre zdolności tych profesji są jednak dla nich niedostępne. Raz na kilka pokoleń spotyka się u nich kleryków. Nie mają oni jednak możliwości posługiwania się PM, a przez to rzucania czarów. W tym celu wykorzystują oni zaufanych pomocników lub niewolników.

Język sharanów jest zupełnie inny niż ludzki. Sharanowie pocierają swe kończyny o siebie i wydają w ten sposób wibrujące dźwięki, które zastępują im mowę. Niektórzy niewolnicy potrafią się posługiwać językiem sharanów (3 stopień trudności), wykorzystując do tego celu specjalne, metalowe przyrządy, które naśladują mowę pająkoludzi. Wykorzystywani są oni jako tłumacze i dzięki temu mają wyjątkowe wśród innych niewolników przywileje, a nawet pewną, ograniczoną władzę.

WYSTĘPOWANIE:

Sharanowie są rasą występującą bardzo licznie na Archipelagu Pajęczym. W jego południowej części znajduje się ogromne imperium zwane Karanlor. Mniejsze państwa lub miasta pająkoludzi można zobaczyć na wielu wyspach północnej półkuli. Niedaleko Orcusa, na wyspie Mew mieściła się przez wiele lat potężna kolonia sharanów. Po dziś dzień resztki tych sharanów włóczą się po tamtejszej okolicy. Przykładem tego jest kilka siedzib gildii zabójców, gdzie zauroczeni sharanowie służą za gwardię.

Podczas podróży morskich w okolicach Archipelagu Pajęczego w zasadzie co trzeci okręt należy do floty sharanów. Prawie każdy rozsądny kapitan podejmuje decyzję ucieczki, gdy napotka statek pająkoludzi. Tylko oddziały dobrych łuczników, wspomaganych magią mogą pokusić się o zaatakowanie oddziału sharanów.

Małe grupy sharanów spotyka się tylko na mniejszych statkach, w zaciężnych jednostkach lub w pobliżu ich miast. Pojedyncze osobniki ukrywają się czasem w opuszczonych domostwach lub podziemiach.

Oddział sharanów liczy zawsze czterdziestu wojowników (40 jest ich szczęśliwą liczbą). Są oni najczęściej z POZ 4 lub 6. W wypadku, gdy oddział ma ze sobą tłumacza lub oficera z rasy karanów, jego skład pod względem POZ jest silniejszy (10 z 4, 10 z 6, 10 z 8 i 10 z 10 POZ). Oddziały w miastach składają się najczęściej z 0 lub 2 POZ. Podczas podbojów oddziały wracające do bazy są często przerzedzone i liczą mniej sharanów. Dla każdego takiego oddziału MG musi losowo ustalić jego liczebność – o 1k10 (premiowane) wojowników mniej.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* oburęczność – sharan może w ciągu 1 rundy zaatakować wszystkimi kończynami na raz, bez żadnych ograniczeń.
* obalanie – ofiara musi wykonać % rzut na akt. ZR -1 pkt/POZ sharana przy każdym udanym trafieniu sharana. Nieudany rzut oznacza, że ofiara została przewrócona.
* obezwładnienie – wystarczy, żeby sharan trafił obaloną ofiarę przynajmniej 2 łapami, a zostanie ona skutecznie przytrzymana. W tej sytuacji ofiara nie może walczyć ani rzucać czarów. Można jednak próbować się uwolnić. Musi wykonać udany rzut na połowę akt. ZR (-1 pkt/POZ sharana). W przypadku udanego rzutu sharan musi powtórnie trafić ofiarę (w następnej rundzie), aby ją znów obezwładnić. Jeśli ofiara w ten sposób uwolni się ze wszystkich przytrzymujących ją łap, wstaje i może walczyć normalnie. Ofiara wykonuje tylko jeden rzut uwalniający w rundzie.
* atak szczękoczułkami – jeżeli przeciwnik jest obezwładniony (patrz wyżej) i/albo znajduje się w zasięgu 0, to sharan może go zaatakować szczękoczułkami. Trafiona ofiara dostaje normalne obrażenia kłute (zależne od wyparowań), lecz poza tym sharan wgryza się w ranę. Pod koniec następnej rundy wstrzyknie w ten sposób swe soki trawienne wprost w ranę ofiary, zadając jej 1k100 poważnych obrażeń w każdej rundzie takiego trawienia. Jedynie atak innej istoty jest w stanie oderwać sharana od tej czynności. Sharan najpierw trawi wnętrzności ofiary, na końcu skórę i kości, aż zostanie tylko zdatna do spożycia papka, której nie da się już wskrzesić ani zregenerować.
* trzymanie przeciwnika na odległość – wystarczy, by choć jedna łapa sharana trafiła przeciwnika, a nie może on już podejść. Trzymany na odległość przeciwnik w zasadzie nawet siłą nie zbliży się do sharana, gdyż ten zawsze zdąży się cofnąć.
* infrawizja – zasięg mierzony w metrach równy jest 1/10 SZ.
* pajęcze wspinanie – 8 pajęczych kończyn doskonałe umożliwia sharanowi wspinanie się po każdej niemal powierzchni, nawet pionowej, za wyjątkiem powierzchni śliskich – szklanych czy krystalicznych. Sharanowie wspinają się w swoim normalnym tempie, a sytuacjach wymagających rzutu sprawdzającego na utrzymanie się – mogą wykonać aż pięć rzutów (jeden rzut na każdą zajętą wspinaczką parę kończyn) i wybrać korzystniejszy wynik. Nadzwyczajna ZR sharanów podczas wspinaczki nie chroni ich przed zamaszystym atakiem.

MŁODY SHARAN - WOJOWNIK; **POZ** 0; **CHAR** P.Z.; **SKARB** brak; **PDośw.** 33;
ŻYW 135; **SF** 116; **ZR** 80; **SZ** 60; **INT** 55; **MD** 90; **UM** 55; **CH** 40; **PR** 40; **WI** 35; **ZW** 3
OPORNOŚCI: 1-53; 2-66; 3-31; 4-37; 5-27; 6-51; 7-51; 8-41; 9-41; 10-31; Amg 0
BROŃ 1: pajęcza łapa ; bgł. 81, TR 101; opóźn. 3; SKUT ; OB +80; SP B; AT 8
BROŃ 2: szczękoczułki ; bgł. 91, TR 111; opóźn. 5; SKUT 169kł ; OB +0; SP B; AT 1
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 120/40; WYP 40/40/40

SHARAN - WOJOWNIK ST. KADET; **POZ** 4; **CHAR** P.Z.; **SKARB** brak; **PDośw.** 45;
ŻYW 151; **SF** 136; **ZR** 92; **SZ** 72; **INT** 59; **MD** 98; **UM** 59; **CH** 64; **PR** 64; **WI** 35; **ZW** 3
OPORNOŚCI: 1-65; 2-79; 3-43; 4-49; 5-39; 6-64; 7-64; 8-54; 9-54; 10-44; Amg 0
BROŃ 1: pajęcza łapa ; bgł. 108, TR 131; opóźn. 3; SKUT ; OB +80; SP S; AT 8
BROŃ 2: szczękoczułki ; bgł. 118, TR 141; opóźn. 5; SKUT 174kł ; OB +0; SP S; AT 1
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 132/52; WYP 40/40/40

SHARAN – WOJOWNIK (DRAPIEŻCA)

SHARAN - WOJOWNIK KADET; **POZ** 2; **CHAR** P.Z.; **SKARB** brak; **PDośw.** 39;
ŻYW 143; **SF** 126; **ZR** 86; **SZ** 66; **INT** 57; **MD** 94; **UM** 57; **CH** 52; **PR** 52; **WI** 35; **ZW** 3
OPORNOŚCI: 1-58; 2-71; 3-36; 4-42; 5-32; 6-57; 7-57; 8-47; 9-47; 10-37; Amg 0
BROŃ 1: pająca łapa ; bgł. 92, TR 114; opóźn. 3; SKUT ; OB +80; SP 2B; AT 8
BROŃ 2: szczękoczułki ; bgł. 102, TR 124; opóźn. 5; SKUT 172kł ; OB +0; SP 2B; AT 1
ZBROJA: nie ma ; OGR -,-; OB bl./dal. 126/46; WYP 40/40/40

SHARAN - WIELKI LORD; **POZ** 12; **CHAR** P.Z.; **SKARB** **20X2; **PDośw.** 150;
ŻYW 198; **SF** 211; **ZR** 131; **SZ** 111; **INT** 82; **MD** 129; **UM** 82; **CH** 127; **PR** 127; **WI** 50; **ZW** 6
OPORNOŚCI: 1-94; 2-109; 3-71; 4-76; 5-66; 6-96; 7-106; 8-96; 9-86; 10-86; Amg 0
BROŃ 1: pającza łapa ; bgł. 167, TR 181; opóźn. 3; SKUT ; OB +120; SP 2S,OB; AT 8
BROŃ 2: szczękoczułki ; bgł. 177, TR 191; opóźn. 5; SKUT 360kł ; OB +0; SP 2S,OB; AT 1
ZBROJA: skóra smocza gruba; OGR -,1/3; OB bl./dal. 255/135; WYP 195/210/150

SHARAN - LORD; **POZ** 10; **CHAR** P.Z.; **SKARB** **10X1; **PDośw.** 120;
ŻYW 190; **SF** 201; **ZR** 125; **SZ** 105; **INT** 80; **MD** 125; **UM** 80; **CH** 115; **PR** 115; **WI** 50; **ZW** 6
OPORNOŚCI: 1-89; 2-104; 3-66; 4-71; 5-61; 6-89; 7-89; 8-79; 9-79; 10-69; Amg 0
BROŃ 1: pającza łapa ; bgł. 161, TR 174; opóźn. 3; SKUT ; OB +120; SP 2S,OB; AT 8
BROŃ 2: szczękoczułki ; bgł. 171, TR 184; opóźn. 5; SKUT 285kł ; OB +0; SP 2S,OB; AT 1
ZBROJA: skóra smocza pojedyncza; OGR -,1/2; OB bl./dal. 238/108; WYP 120/130/100

SHARAN - WOJOWNIK WETERAN; **POZ** 6; **CHAR** P.Z.; **SKARB** brak; **PDośw.** 60;
ŻYW 169; **SF** 171; **ZR** 108; **SZ** 88; **INT** 71; **MD** 112; **UM** 71; **CH** 86; **PR** 86; **WI** 45; **ZW** 5
OPORNOŚCI: 1-73; 2-87; 3-51; 4-56; 5-46; 6-74; 7-74; 8-64; 9-64; 10-54; Amg 0
BROŃ 1: pającza łapa ; bgł. 139, TR 167; opóźn. 3; SKUT ; OB +120; SP S; AT 8
BROŃ 2: szczękoczułki ; bgł. 149, TR 177; opóźn. 5; SKUT 253kł ; OB +0; SP S; AT 1
ZBROJA: ubranie podróżne typowe; OGR -,-; OB bl./dal. 191/71; WYP 50/55/60

SHARAN - WOJOWNIK ST. WETERAN; **POZ** 8; **CHAR** P.Z.; **SKARB** brak; **PDośw.** 75;
ŻYW 177; **SF** 181; **ZR** 114; **SZ** 94; **INT** 73; **MD** 116; **UM** 73; **CH** 98; **PR** 98; **WI** 45; **ZW** 5
OPORNOŚCI: 1-80; 2-95; 3-58; 4-63; 5-53; 6-81; 7-102; 8-92; 9-71; 10-82; Amg 0
BROŃ 1: pającza łapa ; bgł. 145, TR 174; opóźn. 3; SKUT specj.; OB +120; SP S; AT 8
BROŃ 2: szczękoczułki ; bgł. 155, TR 184; opóźn. 5; SKUT 278kł ; OB +0; SP S; AT (1)
ZBROJA: kolczuga lekka; OGR -,1/2; OB bl./dal. 230/110; WYP 50/60/110

VADEMECUM WALKI

Od autora:

Poniższe teksty zalecane są dla MG, którzy pragną bardziej urealnić walkę i nie boją się wprowadzić bardziej skomplikowanych zasad. Są to zasady opcjonalne, ale w zasadzie nieodzowne przy prowadzeniu zaawansowanych drużyn. Całość dodatkowych zasad podzielona została na 10 większych zbiorów i opatrzona tytułem ***Vademecum walki****. Dziś zostanie przedstawiona tylko I część zasad. Nowe części* ***Vademecum*** *oraz uzupełnienia do podstawowych zasad będą się ukazywały sukcesywnie w kolejnych numerach MiM. W przygotowaniu jest też Vademecum magii.*

CZĘŚĆ 1

Zaawansowane metody posługiwania się bronią;
utrzymanie na odległość;
atak selektywny;
opisy broni.



I. BROŃ W KRYSZTAŁACH CZASU

Ze względu na używane rodzaje broni Orchię można uznać za świat osadzony w realiach średniowiecza, z wieloma elementami charakterystycznymi tylko dla Orchii (półtalerze, tarsary, szlapary). Na Orchii nieznany jest proch i żadne materiały wybuchowe.

Wyrobem broni (w cywilizowanych regionach Orchii) zajmuje się głównie zubożała arystokracja. Broń jest więc rzadka i bardzo droga. Dotyczy to szczególnie miejsc położonych z dala od większych szlaków handlowych.

Broń a prawo

W imperium Katanów i na podległych im ziemiach obowiązuje prawo ustanowione jeszcze przez samego Kartana. Zostało ono spisane w jednej z najważniejszych dla orków ksiąg – w Kodeksie Katana. Duplikat tego tekstu wyryty został m.in. na murach Pałacu Katana w Ostrogarze. Oto wycinek tego tekstu, odnoszący się do broni.

Ustęp 5 Kodeksu Katana:

1. *Broń może posiadać i używać każdy obywatel imperium Katana, który pozostaje w zgodzie z prawem panującym w imperium. Za broń uważa się także magiczne różdżki, laski lub berła oraz amulety o większej mocy. Za broń nie uważa się własnych części ciała (szponów) lub ochronnej odzieży (np. rękawic bojowych)*
2. *Ze względów zwyczajowych i bezpieczeństwa zabronione jest wnoszenie broni strzeleckiej w obręb świątyń, większych karczm i do pałaców. Ustęp ten nie dotyczy broni używanej przez ochronę.*
3. *Ze względów zwyczajowych i bezpieczeństwa zabronione jest wnoszenie jakiejkolwiek broni na oficjalne spotkania z członkami rad miejskich, rodziny Katana lub z osobistościami miejscowej władzy. Ustęp ten nie dotyczy broni osobistej członków kasty rycerskiej i elity władzy uznanej w danym regionie. Nie dotyczy to też ochrony osobistej osób wymienionych na początku.*
4. *Wyznacza się karę śmierci za wytwarzanie broni w celach handlowych przez osoby najniższego stanu. Punkt ten ulega zawieszeniu na czas ogłoszenia obrony przed najazdem.*
5. *Oddzielne prawa ograniczające używanie broni mogą być wydawane tylko przez władcę danego regionu.*

II. ROZSZERZENIE OPISÓW PARAMETRÓW CHARAKTERYZUJĄCYCH BROŃ:

1. Broń dwuręczna (DW).

a) Osoba posługująca się bronią dwuręczną może nosić na lewym ramieniu puklerz lub mały pawęż jazdy, jeśli porusza się konno. Te tarcze nie przeszkadzają w użyciu dwuręcznej broni, a przy tym można wykorzystywać ich obronę.

b) Osoby o wzroście ponad 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wymagana dla broni dwuręcznej, mogą ją traktować jako broń półtoraręczną.

2. Broń półtoraręczna (PT).

a) Patrz 1.a.

b) Oburęczność nie wpływa na zmianę ataków.

c) Osoby o wzroście ponad 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wymagana dla broni półtoraręcznej, mogą ją traktować jako broń jednoręczną. W wypadku szkolenia na specjalistę ulega więc zmianie liczba ataków. Oburęczność umożliwia w tym wypadku trzymanie takiej broni dwuręcznej w jednym ręku. Zasięg broni nie ulega zmianie.

3. Broń jednoręczna (J).

a) Osoby o wzroście ponad 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wymagana dla broni jednoręcznej mogą ją traktować jak broń jednoręczną lekką. W wypadku szkolenia na podwójnie biegłego ulega też zmianie liczba ataków. Zasięg broni nie ulega zmianie.

III. ZASIĘG NATURALNYCH BRONI

Za naturalną broń uważa się pazury, kopyta, uzębione pyski, rogi, uzbrojone ogony i skrzydła, także pięści – czyli przyrodzoną określonej istocie broń, w jaką wyposażyła ją natura.

W przypadku takiej broni jej zasięg ustala MG. Proponuję następujące wartości:

kończyny lub skrzydła:
istota ma wzrost:
0,1 do 1,5 m: zasięg 0
od 1,5 do 3 m: zasięg 1*
od 3 do 6 m: zasięg 2*
od 6 do 12 m: zasięg 3*

ogon lub pysk:
istota ma wzrost:
0,1 do 3 m: zasięg 0
od 3 do 6 m: zasięg 1*
od 6 do 12 m: zasięg 2*
od 12 do 24 m: zasięg 3*

* Istota nie wyszkolona w atakowaniu taką częścią ciała ma zasięg zmniejszony o jedną kategorię. W wypadku inteligentnych istot dotyczy to osób nie mających odpowiedniej biegłości i specjalizacji (lub jej naturalnego odpowiednika). Minimalny zasięg nie może być mniejszy od kategorii 0.



IV. DŁUGOŚĆ BRONI I UTRZYMANIE NA ODLEGŁOŚĆ

Jedną z najważniejszych właściwości wielu broni jest możliwość utrzymania przeciwnika na taką odległość, by nie mógł on przeprowadzić skutecznego ataku. Najlepiej nadają się w tym celu bronie o odpowiedniej długości.

Umiejętności prowadzenia takiej walki nie trzeba się uczyć, każdy może to zrobić, bez względu na inteligencję, czy przeszkolenie wojskowe. Oto zasady umiejętności *utrzymania na odległość.*

1. Obrońca musi posiadać broń co najmniej o klasę dłuższą od broni przeciwnika. Przykładowo: bronią o zasięgu 3 można utrzymać na odległość przeciwnika posługującego się bronią o zasięgu 2, 1 lub 0; zaś bronią o zasięgu 1 można powstrzymać przeciwnika tylko o zasięgu broni równej 0.
2. Obrońca musi posługiwać się bronią kłutą (wykonać atak kłuty). Wyjątkiem od tego jest stosowanie zdolności typu: *Młynek* lub *Straszliwe cięcie*, gdzie można się posłużyć bronią obuchową lub tnącą. MG może dopuścić stosowanie lasek i pał, o ile ataki mają charakter kłuty. Potwory mogą wykorzystać w tym celu duże ogony lub skrzydła.
3. Osoba spełniająca powyższe warunki w pierwszej rundzie walki automatycznie wygrywa inicjatywę i atakuje zawsze pierwsza (tzw. atak przedrundowy). Odnosi się to tylko do pierwszej rundy walki.
4. Jeżeli przeciwnik został skutecznie trafiony (choć niekoniecznie zraniony), nie może się w tej rundzie zbliżyć do osoby, która posłużyła się umiejętnością *utrzymania na odległość.* Ofiara traci wszystkie, przysługujące jej w tej rundzie ataki, ponieważ nie może swą bronią sięgnąć przeciwnika – jest on za daleko, poza zasięgiem skutecznego ciosu.
5. **a)** Od powyższego punktu istnieje wyjątek. Po pierwsze, jeżeli ofiara jest zbyt głupia, ogarnięta furią lub świadomie tego pragnie, może siłą nacierać na posługującego się tą umiejętnością. W takim wypadku ofiara otrzyma od takiego ataku obrażenia o podwójnej skuteczności – po prostu nadzieje się na broń, którą przeciwnik wystawił do przodu. (Bardzo często będą tak postępowały istoty gruboskórne lub o dużej żywotności, np. bawoły, niedźwiedzie, martwiaki, antary, smoki.)
   b) Podobna sytuacja zachodzi w odwrotnym przypadku, kiedy to przeciwnik naciera na ofiarę. Taki atak również zadaje podwójną ilość obrażeń i nazywa się pieszą szarżą. Dotyczy to oczywiście tylko broni kłutych.
   c) Należy pamiętać, że osoba biegnąca ma o połowę mniejsze TR, a jeżeli MG tak uzna, to także i Obronę. Umiejętność walki w trudnych warunkach zmniejsza te ograniczenia o połowę, czyli do 25%.
   d) Bardzo niebezpieczne jest nacieranie na osobę, która do utrzymania na odległość stosuje umiejętność młynek lub straszliwe cięcie. W takiej sytuacji trafiona ofiara musi wykonać udany % rzut na swoją aktualną ZR (zmodyfikowaną przez POZ zadającego cios), albo otrzyma podwójne obrażenia. Udany rzut oznacza, że ofiara wywinęła się i nie została zraniona. Aby skutecznie zastosować młynek do utrzymania przeciwnika na odległość, należy zacząć używać tej zdolności już rundę przed jego podejściem.
6. Broń, którą został wykonany skuteczny atak opisany w punkcie 5, może ulec zniszczeniu. MG musi wykonać % rzut na wytrzymałość tej broni. Nieudany rzut oznacza, że broń po prostu złamała się.
7. **a)** W wypadku, gdy atak mający na celu powstrzymanie przeciwnika nie powiódł się (nie trafił), można wykonać kolejny na tej samej zasadzie, o ile: po pierwsze – atakujący ma jeszcze w tej rundzie drugi atak; po drugie – atakujący zdąży wykonać ten atak (opóźnienie liczy się od początku rundy) zanim przeciwnik nie zaatakuje pierwszy; po trzecie – przeciwnik nie zbliży się za bardzo.
   b) Przeciwnik, który w w/w sytuacji zapragnie skrócić dystans, by móc zaatakować, musi poświęcić na to odpowiednią część swojej aktualnej SZ (20 pkt/metr). Jeżeli zdąży jeszcze w tej rundzie zbliżyć się, może zaatakować o ile pozwala mu na to pozostała część SZ i pod warunkiem, że starający się utrzymać go na odległość nie zdąży wykonać wcześniej swojego kolejnego ataku (7.a).
   c) W przypadku zaistniałej powyżej sytuacji zaatakowany (jeśli nie zdąży powtórzyć swego ataku) może tylko cofnąć się szybko do tyłu (20 pkt SZ za każdy metr; wymagany rzut na ZR, czy się nie potknie) albo przystosować swą długą broń do walki na mniejszą odległość – czyli zmienić ją na broń o krótszym zasięgu lub inaczej schwycić (jeśli jest to w ogóle możliwe). Zmiana uchwytu broni kosztuje dodatkowo 1 segment opóźnienia.

***Przykład:** Muszkieter z SZ 90, władający szpadą, nie chce dopuścić do siebie bandyty ze sztyletem (jego SZ wynosi 65). W 90 i 80 momencie muszkieter może wykonać swe ataki. Jeżeli oba nie trafiły przeciwnika, bandyta może kosztem 20 pkt SZ przybliżyć się i w 35, 25 oraz w 15 momencie zadać ciosy sztyletem. W następnej rundzie muszkieter nie może już posłużyć się swoją szpadą, gdyż walka toczy się teraz prawie pierś w pierś i szpada jest za długa, za to sztylet w sam raz. W tej sytuacji muszkieter cofnie się*

(powinien to zrobić jeszcze w poprzedniej rundzie – wtedy bandyta w ogóle nie mógłby go zaatakować) albo odrzuci szpadę i wyciągnie zza pasa sztylet, aby móc walczyć z bandytą normalnie. Jeżeli jednak muszkieter trafiłby bandytę lub zdążył się cofnąć, bandyta w żaden sposób nie mógłby do niego podejść – no, chyba że z furią natarłby na muszkietera, licząc się z możliwością otrzymania podwójnej ilości obrażeń. Oczywiście bandyta mógłby również rzucić w muszkietera swoim sztyletem, przeciwko czemu utrzymywanie przeciwnika na odległość w ogóle nie skutkuje.

8. Jeżeli kilka osób stojących obok siebie używa tej umiejętności przeciwko wspólnemu przeciwnikowi, wystarczy jeden skuteczny atak którejś z tych osób, by przeciwnik nie mógł podejść do żadnej z nich. Tak często postępują w walce kilkurzędowe oddziały pikinierów lub włóczników.

V. SELEKTYWNY ATAK

Tą umiejętnością może posługiwać się każdy. Ten jednak, kto nie był odpowiednio przeszkolony (patrz opis profesji wojownika), nie ma żadnych profitów wynikających z POZ. Czyli dla przypomnienia: przy próbie trafienia w głowę TR zmniejsza się o 80 pkt, a przy próbie trafienia w którąkolwiek kończynę o 50 pkt (w obu przypadkach, dla posiadających umiejętność Selektywny atak stosuje się modyfikator zmniejszający w/w wartości o 5 pkt na POZ.).

Atakiem selektywnym nazywamy atak wymierzony w ściśle określony cel, np. w określoną część ciała przeciwnika. Niekiedy taki atak zachodzi przypadkowo – patrz odpowiednie trafienie krytyczne.

Sens ataku selektywnego polega na trafieniu przeciwnika w jego najczulsze miejsce. Podajmy parę przykładów, w których atak selektywny jest bardzo przydatny, jeśli nawet nie niezbędny: ofiara pochwycona przez ośmiornicę może szybko odciąć ściskającą ją mackę, nim będzie za późno; łatwiej jest trafić zakutego choćby w najcięższą zbroję rycerza w nie osłoniętą hełmem głowę, niż w chronioną żelazem pierś; itp. itd. Zastosowań ataku selektywnego jest wiele.



Nie sposób jest zabić kogokolwiek, zadając ciosy tylko w rękę, jakkolwiek z drugiej strony – poważne obrażenia ręki mogłyby spowodować znaczny upływ krwi i w efekcie nawet śmierć. Dlatego, przenosząc tę prawdę w świat zasad, będzie to wyglądało tak:

1. Należy przyjąć, że każda kończyna i głowa dowolnej istoty mają Żywotność równą połowie ŻYW całkowitej, którą z kolei zawsze ma korpus (tułów). Czyli jeśli przykładowo bandyta Zenek ma 100 pkt ŻYW, każda jego kończyna (obie ręce i nogi), a także głowa mają po 50 pkt ŻYW. Jeśli więc któraś kończyna, np. ręka otrzyma te 50 lub więcej punktów obrażeń, staje się całkowicie bezwładna i bezużyteczna na długi czas (w przypadku głowy istota traci przytomność).
2. Jeżeli ilość zadanych kończynie obrażeń przekroczy podwójną ŻYW tej kończyny (dla powyższego przykładu będzie to 100 pkt), kończynę tą należy uważać za odciętą, zmiażdżoną – nadającą się do leczenia tylko czarem Regeneracja (w przypadku głowy oznacza to śmierć).
3. W przypadku stosowania ataku selektywnego najlepiej prowadzić dodatkową tabelkę ŻYW dla trafianej kończyny. Od ogólnej ŻYW istoty odejmuje się tylko 1/10 punktów obrażeń, które otrzymuje trafiana kończyna. Czyli, korzystając jeszcze raz z w/w przykładu, nawet jeśli ręka Zenka otrzyma 60 punktów obrażeń i stanie się bezwładna, Zenek odejmie od swojej ŻYW tylko 6 punktów. Takie obrażenia (o ile kończyna nie została odcięta) należy traktować jako obrażenia powierzchowne.
4. Jednak jeśli dziwnym zbiegiem okoliczności ktoś tak strasziwie chlasnął Zenka po ręce, że zadał tej biednej kończynie 1500 pkt obrażeń, nie oznacza to nagłej śmierci dla Zenka z powodu otrzymania 1/10 tych obrażeń czyli 150 na całe jego 100 pkt ŻYW. Po prostu ręka została odcięta, gdyż została przekroczona jej podwójna ŻYW, czyli 100 pkt. Dlatego też Zenek otrzyma maksymalnie 10 pkt obrażeń i przeżyje, choć już bez ręki.
5. Osoba, której kończyna została odcięta (lub całkiem zmiażdżona) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany rzut oznacza, że osoba ta zemdlała na 1k10 (premiowane) rund. Osoby o zimnej krwi są bardziej odporne na ten szok – przy rzucie na szok uwzględnia się wszystkie modyfikatory, które normalnie stosuje się przy rzucie na strach.

   Oprócz tego odcięcie kończyny oznacza również przecięcie tętnic i gwałtowny upływ krwi. Taka osoba traci co rundę 10 pkt Żywotności i jeśli upływ krwi nie zostanie natychmiast powstrzymany (przez czar leczący obrażenia poważne, przez przypalenie rany ogniem lub ścisłe obandażowanie), po 1k6 rundach wpada w stan pogłębiającej się agonii, niezależnie od tego, ile punktów Żywotności jej jeszcze zostało.
6. Każde leczenie i samozdrowienie leczy taką samą ilość obrażeń korpusowi, co i każdej innej części ciała.
7. W celu ułatwienia gry trzeba założyć, że wszystkie ataki czy siły wywołujące obrażenia, a nie mające charakteru selektywnego, zadają obrażenia rozlokowane równomiernie na obszarze całego ciała.

VI. WALKA Z PRZECIWNIKAMI O WIELKICH ROZMIARACH

Często się zdarza, że bohaterowie walczą z przeciwnikiem znacznie od nich większym. W takim wypadku selektywny atak jest dużo łatwiejszy do wykonania; łatwiej jest przecież trafić w cel dużo większy. Jeśli więc przeciwnik jest co najmniej dwa razy większy, walczący z nim bohater nie ma żadnych ograniczeń szansy trafienia (TR nie zmniejsza się) obranej za cel kończyny. Oczywiście w przypadku głowy może być nieco inaczej, bo jeśli przeciwnik jest dużo większy i nie pochyla się (rozsądza MG), jego głowę jest znacznie trudniej trafić (TR zmniejsza się o 100 pkt) albo nawet w ogóle jest to niemożliwe. Dlatego, np. hobbit walczący z olbrzymem będzie miał

kłopoty z zadaniem ciosu w korpus olbrzyma, za to z łatwością będzie go trafiał w nogi.

VII. TABELE CHARAKTERYSTYK BRONI:

Należy pamiętać, że każda broń ma wymaganie dotyczące wzrostu, tzn. że osoba posługująca się określoną bronią musi mieć odpowiedni wzrost. Wymagania zostały podane w numerze 3/93 MiM. Osoba niższa (oczywiście w granicach rozsądku) może posługiwać się bronią o wyższym wymaganiu wzrostu, jednak na każdy centymetr brakujący do wymaganej granicy ma ona o 2 punkty zmniejszoną biegłość w posługiwaniu się tą bronią.

1. CEP

Cechy ogólne:
* Przed uderzeniem cepa ofiara ma o połowę mniejszą obronę z tarczy.

2. DZIDA

Cechy ogólne:
* Osoba, która walczy dzidą i trzyma ją oburącz, podwójnie wykorzystuje jej obronę.
* Drzewce dzidy może się złamać (% rzutem na wytrzymałość), gdy dzida trafi w ciężką, miarową lub odlewaną zbroję.
* Dzidę można przerobić na broń o wtórnym ostrzu, co kosztuje 5 sztuk złota i zmniejsza TR o 30 pkt. Patrz też broń wtórna.



3. GŁAZY I KAMIENIE

Cechy ogólne:.
* Głazy mają pole rażenia o wielkości jednego pola (2x2 m), mogą więc np. zranić równocześnie jeźdźca i jego wierzchowca.
* Broń przypadkowa to dowolny przedmiot, który można wykorzystać w walce. Mogą to być przedmioty codziennego użytku, jak kufle, nogi od stołów, taborety, opasłe księgi, wałki, słoje, garnce itp., którymi można rzucić lub uderzyć przeciwnika. O ich naturalnej skuteczności i obronie decyduje MG. Najczęściej jest to broń lekka, umożliwiająca 2 ataki na rundę.

4. HALABARDA

Cechy ogólne:
* Umożliwia korzystanie ze zdolności zdjęcie jeźdźca. Osoby posiadające tę zdolność nie tracą dodatkowego ataku.
* Za pomocą halabardy można utrzymać przeciwnika na odległość.
* Odmiany o zredukownym ostrzu tnącym (o połowę) umożliwiają antyszarżę.

5. HARPUN

Cechy ogólne:
* Broń ta z założenia jest bronią o ostrzu wtórnym.
* Można umocować na końcu linkę, jednak zmniejsza to o 50 pkt szansę TR.
* Wersje rybackie są dwukrotnie tańsze, ale o 20 pkt zmniejszają TR.

6. KOPIA

Cechy ogólne:
* W szarży podwaja siłę ataku – ilość zadanych obrażeń.
* Można ją przerobić na broń o ostrzu wtórnym, co kosztuje 20 sztuk złota i o 30 pkt zmniejsza TR.
* Można ją przerobić na broń odpryskową, co kosztuje 30 sztuk złota i o 20 pkt obniża TR.
* Skuteczny najazd lub dźgnięcie kopią może służyć utrzymaniu przeciwnika na odległość.

Technika walki kopią:

Kopią można walczyć tylko z wierzchowca i tylko podczas jazdy. Atak kopią można wykonać tylko przeciw wrogom znajdującym się z przodu i nie za blisko.

Istnieją dwie metody posługiwania się kopią.

Najskuteczniejsza to szarża, polegająca na wpędzeniu konia w najszybszy galop (cwał) i wystawieniu kopii do przodu, ostrzem w kierunku celu. Trzeba zwrócić uwagę, by uchwyt był wystarczająco silny, w przeciwnym razie siła ciosu może wyrwać tę broń z ręki. Każde rozproszenie uwagi utrudnia szansę trafienia (ustala MG). Należy pamiętać, że podczas szarży można wykonać tylko jeden atak (w rundzie); następny dopiero po nawrocie wierzchowca, czyli dwie – trzy rundy później lub w rundzie następnej, jeśli celem jest inny przeciwnik. Po udanym trafieniu istnieje szansa (% rzut na wytrzymałość), że drzewce kopii strzaska się, czyli kopia się złamie i będzie bezużyteczna, aż do czasu wymiany drzewca. Trafiona ofiara musi wykonać % rzut na ZR (lub zdolności jeździeckie). Nieudany rzut oznacza, że ofiara została wysadzona z siodła (lub przewrócona, jeśli poruszała się pieszo). Przeciwnik szarżującego może wykonać w niego tylko jeden swój atak, podczas kiedy się mijają.

Osoby dźgające kopią ze stojącego w miejscu wierzchowca lub atakujące kopią pieszo zadają o połowę mniej obrażeń. Osoby atakujące kopią z rydwanu mają o połowę mniejszą szansę trafienia.

Kopie używane przez piechurów należy traktować jak ciężkie piki. W takim wypadku TR jest jednak zmniejszone o połowę.

7. LANCA

Cechy ogólne:
* W szarży podwaja siłę ataku – ilość obrażeń.
* Można ją przerobić na broń o ostrzu wtórnym, co kosztuje 20 sztuk złota i o 30 pkt zmniejsza TR.
* Skuteczny najazd lub dźgnięcie lancą może służyć utrzymaniu przeciwnika na odległość.
* Po udanym trafieniu w ciężką, miarową lub odlewaną zbroję MG powinien sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość) czy drzewce nie złamało się.
* Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut lancą, a w wypadku przerobienia jej na broń wtórną po wykonaniu udanego ataku zmusza do wyjęcia jej z ofiary, co pochłania następny atak.

Technika walki lancą:

Lancą można walczyć zarówno podczas jazdy, jak i z miejsca, kiedy wierzchowiec stoi. Lancą można atakować tylko przeciwników znajdujących się naprzeciwko i nie za blisko.

Z lancą można wykonać szarżę – patrz szarża przy użyciu kopii.

Najczęściej spotykaną metodą walki lancą jest najazd lub dźgnięcie. Najazd różni się od szarży tym, że koń nie musi galopować, zaś lanca zadaje normalne obrażenia. Dźgać lancą można ze stojącego w miejscu wierzchowca, zadając normalne obrażenia. W takim wypadku można wykonać wszystkie dozwolone ataki.

Osoby atakujące lancą z marszu mają o połowę mniejsze TR.

CZARY C.D.

CZARY ALCHEMICZNE

SZÓSTY KRĄG

***EKSPLOZJA* (Energia)**

KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0 (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół (spec.)

OPIS: Ten czar wyzwala potężną energię w jednym ogromnym wybuchu. W centrum eksplozji (nie dalej niż 1 metr/4 POZ alchemika od epicentrum) niszcząca moc wybuchu jest dużo większa niż na obrzeżach.

Wybuch zadaje w centrum 1k100 obrażeń pomnożone przez każde 2 pełne POZ alchemika (min. 1k100x5); np. rzucony przez alchemika z 12 lub 13 POZ zadaje 1k100x6 obrażeń. Ofiary otrzymują połowę obrażeń, jeśli wykonają udany % rzut na odporność nr 8.

Ofiarom znajdującym się poza centrum czar zadaje o połowę mniej obrażeń.

Stałe, niesprężyste elementy otoczenia (mur, drzwi itp.), bardzo ciężkie przedmioty (wozy, przenośne ołtarze) otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły eksplozji.

Wszystkie przedmioty i osoby, które znajdą się w centrum i mają ciężar niższy od 20 kg (80 SF)/POZ alchemika, są odrzucane siłą wybuchu na k10 metrów, odnosząc dodatkowo za każde 2 metry "lotu" k10 uszkodzeń (przedmioty) lub k100 obrażeń (istoty żywe) od upadku. W niektórych przypadkach, np. delikatnych (szklanych) przedmiotów, które ofiary miały przy sobie należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy one zniszczeniu.

Istoty cięższe i poza centrum wybuchu muszą wykonać % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów decyduje MG), albo zostaną przewrócone.

Czaru tego można używać do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np. wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (% rzut na połowę UM) alchemik może skupić całą energię czaru na wybranej przeszkodzie. Zasięg czaru ogranicza się wtedy tylko do centrum (1metr/4 POZ wokół). W takim wypadku istoty żywe otrzymują 1k100 obrażeń/4 POZ alchemika, zaś wybrana przeszkoda uszkodzenia dwukrotnie większe.

***OGNIOWA OTOCZKA* (Ogień)**

KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (spec.)

OPIS: Wokół wybranej osoby pojawia się płomienista otoczka, oddalona od ciała zaledwie o kilkanaście centymetrów. Całkowicie chroni ona przed każdym, nawet magicznym ogniem i zimnem. Dodatkowo umożliwia oddychanie w ogniu.

Każda istota lub przedmiot, które zetkną się z otoczką (np. istota atakująca bronią o zasięgu 0, łapami lub pyskiem) zostają ogarnięte płomieniami. Ogień zadaje ofiarom 1k100 obrażeń pomnożone przez każde 2 pełne POZ alchemika, ew. połowę po udanym % rzucie na ogień. Łatwopalne i drewniane przedmioty (lecz nie ekwipunek osoby pokrytej ogniową otoczką) muszą wykonać % rzut na wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza uszkodzenia równe 1/10 obrażeń zadanych przez ogień. Jeżeli wytrzymałość przedmiotu zmniejszy się do 0, przedmiot ulega zniszczeniu. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli pierwszy rzut był nieudany – oznacza to, że przedmiot zajął się ogniem.

Czar ma mały efekt uboczny – osoba chroniona otoczką doznaje 1 obrażenie w każdej rundzie trwania czaru i ma o połowę zmniejszone UM.

***SFERA IZOLACJI* (Energia)**

KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (spec.)

OPIS: Chroni alchemika (wraz z ekwipunkiem) przed jednym wybranym czynnikiem fizycznym lub energetycznym. W momencie rzucania czaru alchemik musi dokładnie określić przed jakim. Przykładowo czar może chronić przed energią, kwasem, ogniem czy trującym gazem. Czar ten chroni zawsze, bez względu na magię i siłę czynnika.

***WYCIĄGNIĘCIE ESENCJI* (Gaz)**

KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja (z 1 kg materialnej substancji); spec.

OPIS: Czar ten umożliwia wyciągnięcie ekstraktu z określonej oczyszczonej, magicznej substancji, pozyskanej np. z organu jakiegoś specyficznego stwora. Wydzielona substancja zwana jest ekstraktem i odpowiednio spreparowana może służyć w celu sporządzenia np. mikstury magicznej, ładunku do różdżki magicznej itp. Najbardziej znane esencje to: esencja petryfikacji z oczu bazyliszka, esencja ognia do kuli ognia z żołądka czerwonego smoka, esencja latania ze skrzydeł demona lub dużego smoka itd. Tak uzyskana esencja musi zostać natychmiast użyta do określonego celu albo zabezpieczona czarem *Konserwacja* w małym, sterylnym, szklanym i zamkniętym naczynku.

Uwaga: jak korzystać z uzyskanej esencji, podane jest przy zdolnościach alchemicznych.

***STWORZENIE KLEJNOTU* (Polimorfia)**

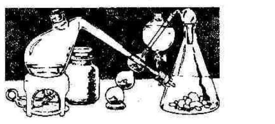
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM + spec.
CZAS RZUCANIA: 6 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: kamień (spec.)

OPIS: Czar przemienia zwykły kamień w nieoszlifowany kamień szlachetny. Potrzeba wydać 2 PM na każdą 1 szt. złota zamierzonej wartości klejnotu. Jest on najzupełniej rzeczywisty i niemagiczny. Jego wielkość odpowiada żądanej wartości. W oparciu o rodzaj kruszcu, wielkość i wagę ustala MG.

Alchemik może w ten sposób produkować kamienie szlachetne do maksymalnej wartości 500 szt. złota/POZ. Wartość tę jednak można uzyskać dopiero po umiejętnym jubilerskim obrobieniu. Normalnie uzyskany minerał posiada 1/10 wartości oszlifowanego klejnotu.

Podczas rzucania tego czaru alchemik musi mieć przed soba wzór klejnotu oraz próbkę (wystarczy okruch – zależnie od MG) materiału, z którego będzie on wykonany (podczas rzucania czaru zużywa się ją).

Wzór klejnotu to rozrysowana sieć krystalicznych wiązań; każdy kamień szlachetny ma inną. (Uwaga MG: sugeruje się, że zdobycie wzorów najcenniejszych kamieni, np. diamentu, jest bardzo, bardzo trudne. Trzeba uważać, aby alchemik nie otworzył w ten sposób małej fabryczki klejnotów – naruszyłoby to równowagę gry, gdyby nagle okazało się, że alchemik jest w stanie kupić praktycznie wszystko.)



Jacek Komuda, Tomasz Kołodziejczak

Rozszczepione góry

Padało od samego rana. Deszcz nie był rzęsisty, a teraz, pod wieczór zmienił się w dokuczliwą mżawkę. Nomir czuł, jak woda powoli przesiąka przez gruby, postrzępiony płaszcz na jego kolczudze.

Pofałdowany, skalisty teren u podnóża Gór Rozszczepionych wydawał się jednym wielkim pustkowiem. Rycerz już wczoraj zgubił drogę i miał tylko nadzieję, że w końcu dotrze do Traktu Królewskiego. Wąska ścieżka wiła się wokół stromych, kamienistych zboczy. Porastające je drzewa straciły już większość liści i teraz wyciągały czarne kikuty gałęzi ku bezmiarom górskich stoków – tam, gdzie wciąż zielenili się ich liściaści bracia.

Wioskę dostrzegł nagle, wyjechawszy zza zakrętu. A więc ktoś jeszcze mieszkał w tych stronach! Może uda mu się tu przenocować, albo choćby dowiedzieć się jak jechać dalej.

Wieś wyglądała na ubogą. Od małych, pochylonych ku ziemi chatynek ciągnął odór zgniłego drewna, brudu i dziegciu. Przywitało go ujadanie psów, ale nikt nie zainteresował się samotnym jeźdźcem, przybywającym od strony gościńca. Tylko raz czy dwa dostrzegł uchylone drzwi chaty, spoza których ślepiły czujne oczy. Wioska nie podobała mu się, nie miał jednak wielkiego wyboru.

Gospodę odnalazł bez trudu. Niski budynek z dębowych, poczerniałych kłód sprawiał odpychające wrażenie, ale rycerz zeskoczył z konia i podszedł do wejścia. Uderzył pięścią w grube drzwi. Skrzypnęły, w szparze zamajaczyła pokryta krostami twarz, a nozdrza Nomira uderzyła woń gorzałki. Szynkarz zlustrował przybysza, jego postrzępiony płaszcz, starą kolczugę i prosty hełm bez żadnego klejnotu.

– Czego?

– Szukam noclegu.

– Nie ma. Po wsi pytajcie – mruknął tamten i zatrzasnął drzwi, a uszu rycerza dobiegł szczęk rygli. Nomir spojrzał na okoliczne domostwa, na sine chmury i wzdrygnął się na samą myśl o nocowaniu pod gołym niebem. Ale też spędzenie nocy w którejkolwiek z tych chat mogło się równać samobójstwu.

Zamierzał już wsiąść na konia, gdy nagle usłyszał skomlenie. Przez błoto biegł mały piesek. Gdy zobaczył człowieka, przystanął i zapiszczał żałośnie.

– No tak. Ty i ja nie mamy gdzie nocować – powiedział do niego Nomir. Podszedł do szczeniaka, ale ten odwrócił się i pobiegł przez plac. Mężczyzna ruszył za nim. Gdy skręcił za jedną z chat, usłyszał cichy szloch. Tuż przy ścianie domu zobaczył skuloną postać w łachmanach. W zapadającym zmroku rozpoznał kobietę, przykutą krótkim łańcuchem do węgła. Jej szyję ściskała metalowa obroża. Szczeniak zaczął obszczekiwać kobietę, jakby zadowolony z tego, że komuś jest jeszcze podlej niż jemu. Podchodząc bliżej, Nomir dostrzegł, że kobieta ma na sobie tylko postrzępione łachmany, które na pewno nie mogą osłonić jej przed chłodem. Nagle skrzypnęły drzwi chaty. Na dwór wyszło kilku mężczyzn w ciężkich, góralskich futrach. U ich pasów wisiały szable i miecze, zdecydowanie nie pasujące do biednych pasterzy. Widocznie wieśniacy żyli nie tylko z hodowli owiec, ale i z rozboju. Górale obrzucili rycerza niechętnymi spojrzeniami, ale nie zaczepiali go. Mieli swoje sprawy do załatwienia. Otoczyli kobietę kołem. Któryś kopnął psa, inny – duży półork o twarzy przeciętej deformującą nos i policzek blizną – silnym szarpnięciem poderwał kobietę z ziemi, odpiął klamrę z jej szyi. I wtedy Nomir zobaczył, że była to młoda dziewczyna. Brudną twarz otaczał kołtun zmierzwionych, ciemnych włosów. Drobne ramiona drżały od chłodu, a w oczach czaiło się przerażenie.

– Kto to? – spytał Nomir stojącego najbliżej mężczyzny. Góral zmierzył rycerza uważnym wzrokiem, strzyknął śliną przez zęby.

– Suka... Ubijemy ją zara.

– Dlaczego?

Tamten wzruszył ramionami, jeszcze raz splunął i poszedł za swoimi. Szczupłe, gibkie ciało kobiety zagubiło się gdzieś pomiędzy topornymi postaciami górali. Nomir zauważył, że górale jakby się od niej odsuwali. Zaintrygowany ruszył za nimi, prowadząc konia za uzdę. Spoglądali nań niechętnie, a jednak żaden nie zaprotestował przeciwko jego obecności. W milczeniu wyszli poza linię chat. Zatrzymali się. Nomir poczuł gwałtowny skurcz w sercu. Nagle dostrzegł, że dziewczyna jest bardzo piękna.

Krzyknęła rozdzierająco. On również zauważył wykopany w miękkiej ziemi, dość głęboki dół. Z wykrzykiwanych przez wieśniaków zdań i przekleństw zdołał zrozumieć, że kłócą się teraz, czy zakopać dziewczynę żywcem, czy zabić od razu. Zadrżał. A potem, na jedną chwilę, dziewczyna spojrzała prosto w jego twarz.



– Zostawcie ją! – krzyknął.

Zapadła cisza.

– Nie wtrącaj się, przybyszu – powiedział półork ochrypłym głosem.

– Czego od niej chcecie?!

– To nie twoja sprawa.

„Nie moja – uśmiechnął się w duchu. – Na Gorlama, jaka ona piękna." Przesunął wzrok z jej twarzy na paskudne oblicze półorka. Nie, nie mógł pozwolić, żeby zginęła.

– Pytałem o coś.

– My nie twoi chłopi, rycerzyku. Poszedł won.

– Zarąbmy go! – rzucił ktoś z tyłu. – Gisnak, czego gadasz z tym wypierdkiem.

Nomir sięgnął do lewego boku. Jasna klinga miecza lekko błysnęła w półmroku. Przesunął się, by nie mieć nikogo za plecami.

– Nie wiesz, co robisz – powiedział powoli Gisnak. – Nie widziałeś jak ona zabija...

Nomir milczał. Spojrzał na otaczający go krąg wilczych twarzy. Dziewczyna załkała. A potem rzuciła się z płaczem do nóg rycerza.

– Pomocy, pomocy, panie!

– Stuknij go, Gisnak, gnojojada – mruknął ktoś z boku.

Półork skarcił go jednak groźnym spojrzeniem. Jakby nie chciał walczyć. Chciał. Błyskawicznym ruchem wydobył szablę. Skoczył ku rycerzowi.

Nomir był szybszy. Wyszarpnął miecz, sparował cios zakrzywionej klingi, przekręcił ostrze w locie i szarpnął. Górale krzyknęli z trwogi. Oto ten obcy jednym ruchem rozbroił ich herszta, a teraz trzymał ostrze przy jego gardle.

– Wsiadaj! – krzyknął Nomir do dziewczyny. – A wy ani drgnąć, bo mu drugą gębę dorobię!
Dziewczyna przez chwilę gramoliła się na konia. W jednej chwili siedział na nim i Nomir.
– Drogi!
Chłopi rozbiegli się, unikając stratowania. Kopyta wierzchowca zadudniły między domami wioski, ale nikt nie gonił uciekinierów.

✧

Na noc zatrzymali się u stóp porośniętego drzewami pagórka, pod osłoną dużego, pokrytego mchem głazu. Siedzieli przy ognisku, otuleni derkami, patrząc w płomienie.
– Jak ty się właściwie nazywasz? – spytał.
– Armina – powiedziała cicho.
– Armina? To nie jest chłopskie imię.
– Urodziłam się w Olgrionie. Mój ojciec był mieszczaninem. Pięć lat temu – mówiła bezbarwnym, rwącym się głosem – wybuch wojny zaskoczył nas w trakcie podróży. Ogarnęły nas podjazdy armii Get-warr-garu. Moi rodzice zginęli. Mnie uratował góral i zabrał jak swoją zdobycz. Od tamtego czasu musiałam mieszkać w tej wiosce... Zresztą, dokąd miałam pójść – zadrżała. Nomir przysunął się bliżej, usiadł obok. Delikatnie ujął drobne ramię Arminy. Nie broniła, oparła się o niego i przytuliła policzek do szorstkiej ręki rycerza.
– Jesteś bardzo piękna – powiedział. – Czy jesteś półelficą?
– Nie. A kim ty jesteś, panie?
– Tan Nomir Neskeld z Tagary Szarej. Walczę... Walczyłem w armii Gasty. Po stronie reptillionów. A teraz... – machnął ręką.
– Porzuciłeś służbę?
– Jakoś tak wypadło. Nadeszły ciężkie czasy... Wszędzie pełno krwi. Miałem już tego dosyć.
– A dokąd jedziesz?
– Do Get-warr-garu.
– Ja też chciałabym tam dotrzeć. Get-warr-gar... Tam można wsiąść na statek i popłynąć gdzieś dalej...
Milczał.
Deszcz nasilił się. W górze słyszeli szum ulewy. Coraz częściej spadały na nich duże krople. Ognisko zaczęło przygasać.
– Dlaczego chcieli cię zabić?
– Mówili, że mam uroczne oczy. Że przeze mnie owce marnieją – zamknęła oczy. Mocniej otuliła się płaszczem.
„A może i jesteś potworem – wyszeptał bezgłośnie sam do siebie. – Kto wie. Cały świat wokół oszalał – wspomniał dziobate gęby górali. – W poematach dobro i piękno zawsze występują razem. Pieśniarze nie pouczają co robić, gdy trzeba wybierać..."
Znów przyjrzał się dziewczynie. Pod materią płaszcza wyraźnie odznaczały się duże piersi. Jednak nie czuł pożądania. A przecież od trzech tygodni nie widział kobiety. „Może już o nich zapomniałem?" – pomyślał. Odsunął się od dziewczyny i położył, wsparty głową na terlicy. Zanim usnął, dotknął jeszcze dłonią chłodnej rękojeści miecza.

✧

W ciągu nocy wiatr rozwiał deszczowe chmury. W złotym blasku jesiennego poranka doskonale widać było okoliczne pagórki, a dalej – dźwigające się ku błękitnemu niebu szare grzbiety Rozszczepionych Gór.
Nagle wzrok rycerza padł na posłanie Arminy. Dziewczyny nie było. Leżało tam tylko siodło i płaszcz.
Poderwał się z posłania, sięgając po miecz. Krzyknął jej imię.
W krzakach poniżej pagórka rozległ się trzask łamanych gałęzi. Nomir wytężył wzrok. A potem odetchnął, gdy z zarośli wybiegła Armine i zaczęła szybko piąć się ku szczytowi pagórka. Już po chwili usłyszał jej zadyszany oddech. Zamiast łachmanów miała na sobie krótkie, obcisłe spodnie i wytarty kubrak.
– Znalazłam to w twoich jukach – powiedziała. – Musiałam wreszcie zrzucić te łachmany. Patrz, co przyniosłam – do piersi przyciskała kilka dużych, ciemnogranatowych owoców. – Nadają się do jedzenia. Masz – podała mu jeden.
Wziął owoc do ręki, chwilę patrzył na dziewczynę. „Dobrze zrobiłem – pomyślał. – Ona jest niewinna".
Jeszcze przed południem dotarli do Królewskiego Traktu.

✧

Koń parsknął ostrzegawczo. Nomir niespokojnie rozejrzał się dookoła. Koń parsknął znowu. Rycerz delikatnie, ale stanowczo zsadził dziewczynę na ziemię. Gestem polecił, by odprowadziła Hardego w zarośla. Gdy to zrobiła, wolno ruszył przed siebie. Droga zakręcała lekko – Nomir szedł jej poboczem, skryty w cieniu drzew. Usłyszał zduszone głosy. Potem zobaczył obcych.
Dwaj mężczyźni pochylali się nad martwym ciałem. Jeden z nich, lekko łysiejący, o szerokich, potężnych barach był człowiekiem. Drugi – szczuplejszy i smaglejszy – półorkiem. Obszukiwali ciało, cicho ze sobą rozmawiając.
Gdy wyszedł z cienia, od razu sięgnęli po sztylety. Nomir obejrzał ich uważnie. Nie wyglądali na żołnierzy. Raczej na przygodnych opryszków z gościńca. Zatrzymał się o kilka kroków przed nimi, wolno wyciągnął miecz. Sprawdzali się wzrokiem – on i oni. Nomir był sam, za to dobrze uzbrojony.
– Nie czepialiśmy ciebie, przybyszu – warknął człowiek. – Nie znamy się. Lepiej idź swoją drogą.
– Żeby dostać nożem w plecy? – roześmiał się Nomir. – Znam takich jak wy.
– Jak znasz, to czego gadasz? – wyszczerzył zęby półork.
Nie odpowiedział, wskazał tylko na trupa.
– To nie nasza robota – mruknął półork. – Nie tknęliśmy go palcem. Zdechł wcześniej.
Nomir poczekał, aż rzezimieszki cofną się nieco i podszedł do ciała. Krew na poszarpanych plecach i rozbitej czaszce trupa zaschła już dawno.
– Wierzę wam – powiedział Nomir. – Ktoś dłubał w nim jeszcze w nocy.
– Dobrze powiedziane – odparł półork i uśmiechnął się niespodziewanie. – *Dłubał.*
Nomir przetoczył zabitego na plecy. Promień bladego, jesiennego słońca padł na twarz trupa, zagrał w czerwonych krwawych dziurach w miejscu oczu. Coś, co je wyrwało, zrobiło to szybko i dokładnie, niemal nie zostawiając zadrapań na twarzy nieboszczyka. To coś, przez dziurę w czole wyjadło też mózg.
– Znaleźliśmy go kwadrans temu – powiedział półork. – Nadjeżdżamy, widzimy, leży sobie... Grzech było nie skorzystać. Ale prawie nic nie miał.
– Jak się nazywacie?
– Jestem Dalian – powiedział człowiek.
– A ja Berrok – mruknął półork.
– Tan Nomir.
– Są ślady – powiedział Dalian.
Nomir pochylił się nad błotnistą drogą. Zamarł. W miękkim gruncie, w koleinach wyciśniętych przez koła kupieckich wozów, odciśnięty był ślad trójszponiastej łapy.
Zawołał Arminę. Berrok i Dalian spojrzeli na nią z pewnym zaskoczeniem. Nomir wolał nie widzieć błysku, jaki zalśnił w oczach rabusiów na widok jej gibkiej postaci. Podeszła bliżej. Wzdrygnęła się na widok krwawego ciała.
– Co tu się stało? – spytała. – O Asteriuszu, skąd się wzięli ci zabici?



Tomasz Kowrygo

– Coś poluje w tych lasach – mruknął cicho. Dosiadł konia, pomógł wsiąść Arminie.

– A i wy uważajcie – zwrócił się w stronę opryszków. – Żebyście się któregoś ranka nie obudził ślepi jak młode koty. O mózgi się pewnie nie potrzebujecie troszczyć.

– Dalian przestąpił z nogi na nogę. Widać było, że nad czymś się zamyślił.

– Panie rycerzu...

– Co tam znowu?

– A dokąd jedziesz?

– Do Get-warr-garu.

– My też. Może...

– Chcecie ze mną jechać? – zdziwił się Nomir.

– Będziemy z tobą bezpieczniejsi. – To już było zbyt wyraźne pochlebstwo.

– Ale ja z wami mniej – mruknął, ale kiwnął głową. – Jeśli macie konie, to mnie gońcie. Jeśli nie, to biegnijcie.

Hardy ruszył.

– Czy i tobie coś rozum wyżarło ze łba?! – krzyknął Berrok, patrząc na oddalającego się Nomira. – Chcesz z tym bubkiem jechać?!

– Popatrz na tego tutaj – mruknął Dalian. – Może tamten to bubek, ale chyba zna się na robieniu mieczem. Do miasta dojedziemy, a tam znajdziemy jakiś statek na Tadem. A poza tym...

– Co?

– Dziewkę ma. I sakiewkę też pewnie jakąś w gaciach trzyma. – Dalian przejechał dłonią po gardle – Więc będziemy grzeczni jak pazie.

– To mi się podoba – Berrok smarknął. – Jak pazie!



Tomasz Kowrygo

✧

Okrzyknięto ich z daleka. Nomir natychmiast zjechał z traktu, Dalian i Berrok uczynili to samo.

– He, człowieki, pokażcie się! – zakrzyknął ktoś mocnym, chropawym głosem. – Szybciej! Wynijdźcie spod drzew!

– Sam się pokaż! – odkrzyknął Nomir. – Coś za jeden?!

– Wynijdźmy razem. Barug hobarug dum – rycerz usłyszał przekleństwa w mowie krasnoludów. – Wychodzę.

Nomir natężył wzrok. Ruszył przed siebie. Ogołocone z liści drzewa i tak nie dawały dobrej osłony.

– Stój!

Zatrzymał konia. Na dużym, omszałym głazie stał krasnolud w starej łuskowej zbroi. Kusza w jego ręku mierzyła niemal idealnie w serce rycerza. Nomir wiedział, że przed takim bełtem nie obroni go żadna kolczuga. Uniósł w górę puste ręce. Stary krasnolud nie wyglądał na najemnika czy grasanta.

Krzaki z obu stron głazu zaszeleściły i wyszły z nich jeszcze dwie przygarbione postacie – potężne, krępe krasnoludy o twarzach naznaczonych ospą i bliznami. Nie wyglądali na zbyt rozgarniętych. Ale mimo tego pewnie trzymali potężne, obosieczne topory.

– Czekać. Nogor tar. – powiedział stary krasnolud. – Ktoś ty?

– Tan Nomir Neseld z Tagary.

– Jesteś sam?

– Jeszcze trzej moi znajomi.

– Znajomi. Aha, pewno ci, no... dezertery – tamten z trudnością składał słowa w Zwykłej Mowie. Opuścił kuszę. – Czego tu szukasz?

– Jadę – lakonicznie odpowiedział Nomir.

– Ja też. Jestem Fard. Oregor gor Fard–dur – przedstawił się krasnolud. – Myśleliłem, że to zbóje, ale chiba nie... – do Daliana i Berroka najwyraźniej nie miał zaufania, ale gdy zobaczył dziewczynę, jakby się odprężył.

– A dokąd jedziecie? – spytał jeszcze.

– Do Get-warr-garu.

– My tako. Kto by to pomyślał, wszyscy, których my widzieli, tako tam jadom.

– Bo to droga do Get-warr-garu, głupku – szepnął Dalian do Berroka. Krasnolud na szczęście nie usłyszał obelgi.

– To chodźcie do ogniska – w końcu zdecydował Fard.

✧

Przy ogniu, do którego przyprowadził ich krasnolud, siedziało trzech mężczyzn. Karawana nie była zbyta duża. W zasięgu światła widniało kilkanaście wozów, stojących obok siebie bez żadnego ładu. Nieco dalej spokojnie pasły się wyprzężone konie, a po obozowisku kręciło się kilka uzbrojonych postaci.

Krasnolud przedstawił nowoprzybyłych. Siedzący przy ognisku bacznym wzrokiem zlustrowali Daliana i Berroka, oszacowali miecz Nomira i dokładnie obejrzeli sobie Aimirę.

– El Imillion z Ostrogaru – przedstawił się w końcu chudy półelf w czarnym płaszczu i kapturze, zakrywającym górną część twarzy.

– Anunal – powiedział ubrany w skórzany kubrak, uzbrojony w długą szablę ork.

– To Eldon – krasnolud wskazał siedzącego po drugiej stronie ogniska człowieka w gronostajowym płaszczu. Tamten uśmiechnął się, powstał i ukłonił. Był rumianym grubaskiem, Nomir pomyślał nawet, że jego matkę mógł zdybać w kapuście jakiś wyjątkowo odważny halfling.

– Myślę, Fard – odezwał się półelf – że nie przyprowadziłeś swoich przyjaciół tylko po to, żebyśmy mogli pogawędzić sobie przy ognisku. Znowu przybędzie gąb do wykarmienia.

Nomir wyczuł, że półelf jest bardzo spięty.

– Mamy własną żywność – mruknął. – Nie chcecie nas, to sobie pojedziemy.

– Do Get-warr-gara trzeba w większej kupie, na – odezwał się Fard. – To jo wam mówiem...

– Nikt was nie wygania – powiedział szybko Eldon. – Wprost przeciwnie – prosimy do ogniska.

Nomir i Armine usiedli na siodle. Dalian przykucnął obok. Berrok zawahał się. Był zmęczony.

– Spać bym poszedł, wczoraj na czatach stałem – powiedział. Niespodziewanie z ziemi podniósł się Anunal.

– Chodź – ruszył przodem. Podeszli do wozów. Berrok, niewiele myśląc, uchwycił wysoką burtę pierwszego z nich, podciągnął się i już chciał wskoczyć na górę, gdy nagle w powietrzu świsnął rzemienny pejcz. Tuż obok wychynęła z mroku sylwetka el Imilliona.

– Co jest, na Hasar–Gruna?! – wybuchnął Berrok.

– Odejdź od mojego wozu! – warknął tamten w odpowiedzi.

– Ale...

– Odejdź od mojego wozu!

– Chodź – Anunal położył mu dłoń na ramieniu i odciągnął niemal siłą.

– Ten idiota tak boi się o swój towar. Nawet na nas wrzeszczy – mruknął. – Eldonowi wynajęty w mieście człowiek zbieżał, unosząc część złota.

– Taki wysoki, czarnowłosy?

– No – Anunal zatrzymał się zdziwiony.

– Daleko nie uciekł – powiedział Berrok, w duchu dodał: „Tylko że żadnego złota, to przy nim nie było".

✧

Berroka obudził dziwny dźwięk. Cichy i stłumiony, ledwie słyszalny. Berrok, miejski złodziej, spał czujnie jak zając. Coś zdarzyło się na którymś z wozów.

Uniósł głowę i zaczął nasłuchiwać. Z oddali dobiegały głosy siedzących przy ogniskach ludzi, szumiały drzewa. Półork sięgnął po sztylet. Słaba to broń na potwora, ale na człowieka w sam raz.

I nagle usłyszał łupnięcie, jakby coś dużego i ciężkiego uderzyło o ziemię. Potem znów ucichło.

Gdzie są strażnicy? Pewnie zeszli z posterunku i grzeją się przy ogniskach. Albo, Berrok poczuł jak cierpnie mu skóra, to właśnie był strażnik! A raczej już go nie było. Berrok nawet nie drgnął. Nie ma co wołać pomocy. Nim nadbiegną ludzie, potwór może już jego, Berroka, zaatakować. O bogowie!

Nie wiedział, jak długo tak leżał, bojąc się poruszyć, czy nawet mocniej odetchnąć. A potem usłyszał kroki – zwykłe, ludzkie. Ktoś kilkoma susami przemierzył przestrzeń między lasem, a wozami i wskoczył na jeden z nich.

Berrok opadł na posłanie. „Ty szczurzy łbie – pomyślał o sobie bez żadnej sympatii – ty strachliwa kozo! Ktoś się poszedł odlać do lasu, a tobie ze strachu rozum odbiera. Czas poszukać spokojniejszej profesji, oj czas!" Nic już nie mąciło jego snu. Aż do rana.

✧

– Wstawojcie! Wstawojcie! Barah hurm!

W jednej chwili zerwali się na nogi. Słońce jeszcze nie wzeszło. Cała okolica pogrążona była w szarości. Dalian niemal zderzył się z wyskakującym z sąsiedniego wozu Nomirem. Anunal wypadł z namiotu, ściskając w dłoni szablę.

– Fard, co się stało?! – krzyknął Anunal. Oczy krasnoluda pełne były panicznego strachu, zadziwiającego u przedstawiciela Starej Rasy.

– Gim! – wykrzyknął. – Chodźcie za mną!

– Gim? Twój woźnica? Co z nim?

– Utrupin... w lesie – wydyszał krasnolud. – Odlać się poszłem. A on leży. Nie dycha. Patrzajcie. Tak, jako żeście wczora gadali o Eldonowym słudze. Jakby mu kto oczy wyjął.

Ciało krasnoluda było wciśnięte w ziemię, krew zastygła na okaleczonej twarzy.

– Chodźcie wszyscy! – zagrzmiał Eldon. – Przetrząśniemy chaszcze.

– Zaraz – przerwał mu Anunal – patrzcie.

Leśne igliwie wokół martwego, okaleczonego krasnoluda było zryte. Ale nie tylko łapami jego mordercy. Kilka linii układało się jakby w znaki krasnoludzkiego pisma. Wskazujący palec Gima zaś był zabrudzony ziemią.

– Odczytasz to? – spytał Anunal Farda.

– A co to ja – żachnął się krasnolud – jakiś mądrala jestem, żebym czytać się musiał uczyć?

– Czekajcie – Nomir przykucnął, spróbował oczyścić napis z igliwia. – Znam to trochę. Ale tu niewiele podano. Reszty albo nie zdążył napisać, albo ją zadeptano. To trzy słowa: „Żywy trup jest..."

– O bogowie... – jęknął Eldon.

– To znaczy – spokojnie powiedział Anunal – że za karawaną idzie potwór.

– Zwracam uwagę na jeden fakt – spokojnie powiedział Nomir – że człowiek bez oczu i mózgu nie jest w stanie nic napisać. Choćby i palcem na ziemi.

– Więc to napisał zabójca? – spytał Anunal – Więc to człowiek, czy potwór?

– Któż to może wiedzieć – mruknął Nomir. Dostrzegł, że Armina patrzy na niego bardzo uważnie.

✧

Przez cały dzień wędrówki rozprawiano tylko o jednym – o śmierci Gima. Ktoś przypomniał, że krasnolud często zadawał się ze zbiegłym sługą Eldona. Ale gdy Fard niemal zarżnął pierwszego, który posądził Gima o próbę kradzieży i ucieczki („Gim to syn brata męża siostry ojca mojej żony, a ja, Fard, ubijam tych, co źle mówią o mojej rodzinie!"), zaniechano stawiania takich podejrzeń. Zastanawiano się też, cóż to za trójpalczasty potwór, który na dodatek jest na tyle inteligentny, że zna pismo. I na tyle sprytny, że potrafił zaskoczyć stojącego na czatach krasnoluda. Berrok słuchał tych wszystkich rozważań z wielką uwagą. Nikomu, nawet Dalianowi nie powiedział, co słyszał tamtej nocy. Rozumiał natomiast, że w karawanie odbywała się jakaś gra. I miał zamiar wyczekać do końca, a potem zgarnąć całą pulę.

✧

Znowu jechali. Rozszczepione Góry wznosiły się nad nimi jak wyszczerbione, kamienne noże olbrzymów. Gwałtowny deszcz zacierał kontury, oblekał w szarość granie i grzbiety, przydawał ostrym szczytom delikatności. Nomir, przyciśnięty do Arminy, obserwował jak krople powoli przesączają się przez płócienny dach wozu. Było zimno.

Armina drżała, skulona na wąskiej ławce. Jej ciemne włosy kleiły się do mokrego czoła. Wyglądała na bardzo zmęczoną.

– Armine – wyszeptał rycerz – słyszysz mnie?

– Tak – szepnęła. – Co się stało?

– Nic... – nie wiedział, jak zacząć tę rozmowę, ale musiał to zrobić. – Czy jesteś pewna, że czujesz się dobrze.

– Tak, dlaczego pytasz?

– Jesteś dziwną kobietą... – powiedział. Nie wiedział, co mówić dalej. A przede wszystkim jak zapytać o to, czego chciał się dowiedzieć. – Nawet nie wiem, kim ty naprawdę jesteś...

– Chcesz powiedzieć, że jestem potworem?

– Nie... Niezupełnie. Ale pomyśl sama. Ty, młoda, piękna kobieta nie budzisz pożądania. Wiem, że wymykasz się co noc z wozu i wracasz dopiero rankiem. To... to jest dziwne...

– Nie jestem taka, jak myślisz – wyszeptała. – To prawda, jestem inna. Moja matka... Kiedyś, tuż przed ślubem z moim ojcem spędziła przypadkowo noc w świątyni Hasara–Gruna, władcy stworów Chaosu. Mówisz, że jestem potworem. Ale przecież wtedy ty stałbyś się moją pierwszą ofiarą.

– Tak...

– Jesteś dobry. Ale czy potrafiłbyś zaakceptować wszystko co nie jest złe?

– Ale ja muszę rozwiązać jakoś tę zagadkę – mruknął cicho po chwili wahania. – Ktoś, albo coś zabija ludzi. Muszę to wiedzieć, choćby ze względu na nas. Podejrzenia mogą też paść na ciebie...

– Zabija ludzi – powiedziała, zamyślając się. – Może to ktoś z tej karawany?

✧

Nomir obudził się w środku nocy. Sięgnął po miecz. Coś zbliżało się do jego posłania. Odturlał się na bok, w krzaki. Lecz już po chwili odetchnął z ulgą. Obok rozłożonych pledów stał Eldon.

– Gdzie jest kobieta? – spytał kupiec cichym, spokojnym głosem, nie pasującym do jego hobbickiej, rubasznej sylwetki.

Teraz dopiero Nomir spostrzegł, że posłanie Arminy jest puste.

– Czy znasz ją dobrze, rycerzu? Tu giną ludzie.

✧

Rankiem następnego dnia w otaczających obóz drzewach znaleźli martwą sarnę z wydłubanymi oczami i wyjedzonym mózgiem. A gdzieś koło południa zorientowali się, że brakuje syna Farda.

– Gdzie Fard?

– Siedzi na wozie. Czeka. Lepiej nie wchodzić mu w drogę.

– Zabójca musi być wśród nas – powiedział Nomir. Chciał narzucić swoje zdanie innym, nim uczyni to Eldon. – Morduje ktoś z karawany.

– Skąd wiadomo, że to nie ty nim jesteś, cudzoziemcze? – mruknął el Imillion. – Przyjechałeś znikąd, razem z tymi dwoma oberwańcami.

– Pierwszy trup pojawił się zanim do was dołączyliśmy – powiedział Nomir spokojnie.

– To ty tak mówisz. Być może to wy załatawiliście pachołka Eldona, a nam opowiedzieliście ładną bajeczkę...

– Tym razem nie znaleźlismy ciała – Nomir nie dał się zbić z tropu. – Przeszukajmy wszystkie wozy, a zyskamy pewność.

– Potwór mógł odciągnąć ciało – zaprotestował szybko el Imillion – i odciągnąć daleko...

– Ja – powiedział Eldon – mogę pokazać to, co mam na wozach.

– Nie! Nie! Nie! – usłyszeli nagle zza pleców. – Nie obejrzym! Nie u ciebie!

Obok nich pojawił się Fard, opierając się na ciężkim, dwuręcznym toporze. Patrzył wprost na Imilliona.

– Ty! – powiedział głośno. – Ty nie dajesz nikomu zaźrzeć do woza. Tyś ubił Numiego!

Półelf poderwał się gwałtownie. Jego ręka spoczęła na rękojeści miecza. Krasnolud podszedł do niego. Zadarł głowę i spojrzał prosto w oczy.

– Pokaż, co tam masz!

– Nigdy! Wara od moich towarów! Nie pokażę nikomu! – krzyknął rozwścieczony Imillion.

– Ależ... Posłuchaj po dobroci... – zaczął Anunal, ale w tej chwili Fard uniósł topór.

– Pokaż!

– Nigdy, tłusty kurduplu! – el Imillion zapomniał, że krasnolud, który straci syna traci też opamiętanie. Ostrze rozłupało czaszkę półelfa jak skorupkę jajka. Fard cofnął się, jakby zaskoczony tym, co zrobił. A potem ruszył w stronę sług Imilliona, którzy już sięgali po miecze. Ale na jego drodze stanął Nomir.



Tomasz Kowrygo

– Dosyć!

Krasnolud zamarł, przez chwilę mierzył rycerza uważnym wzrokiem. A potem wziął zamach i uderzył. Topór wbił się w ziemię tuż u stóp Nomira.

– Do woza! – krzyknął. – Sprawdźmy skurwego syna!

Wszyscy, jakby zniewoleni mocą tych słów, rzucili się w stronę wozów Imilliona. Fard biegł pierwszy. Dopadł do najbliższego furgonu. Jednym ruchem zerwał płótno. W środku, jedna obok drugiej, stały ciężkie dębowe skrzynie.

Wywlekli wspólnie jedną z nich, cisnęli na trawę. Fard uderzył wściekle w zamek. Gruba blacha nie od razu się poddała. Ciął jeszcze raz i wieko pękło, rozpadając się na dwie części. Ze środka wysypały się zwoje różnokolorowych tkanin. Żołnierze i pozostali kupcy rozrąbali inne wieka. Wszędzie ukazywało się to samo, w każdej skrzyni były normalne, kupieckie towary.

Stanęli, dysząc ciężko, nad porozwłóczonymi materiałami, rozsypanymi ozdobami, potłuczonymi naczyniami. Patrzyli na siebie, jakby za chwilę któremuś z nich miały wyrosnąć kły i pazury.

– Och głupcy, głupcy jesteśmy! – zagrzmiał Eldon. – Potwora na wozach szukaliśmy! W lesie on siedzi, w lesie!

Fard milczał.

✧

Berrok wcale nie był przekonany czy jest to prawda, czy rzeczywiście trzeba szukać w lesie. Przecież poprzedniej nocy wyraźnie słyszał człowieka. Rozejrzał się po ciemnym wnętrzu wozu, w którym spali. Chciał obudzić Daliana, ale zrezygnował, bo tamtego otaczała silna woń gorzałki.

Wąwóz, w którym stali spowity był lepką, wilgotną mgłą. Białe opary otoczyły karawanę, ledwo było widać zarysy najbliższych wozów. Nikogo nie widział – strażnicy stali prawdopodobnie na zewnątrz kręgu obozowiska. Polecił swą duszę Bellowi i zaczął przemykać się między wozami. Poprzedniej nocy słyszał zamieszanie przy jednym z najbliższych. Rankiem sprawdził – najprawdopodobniej był to furgon, należący do Eldona. Zmierzał teraz w jego kierunku.

Oglądając się raz po raz na boki, skrył się pod jednym z wozów. Przez chwilę uważnie nasłuchiwał. Nie, tu ktoś spał – może sam Eldon, może któryś z jego służących. Przeczołgał się pod sąsiedni wóz. Znów nastawił ucha. Cisza. Ostrożnie wstał i rozchylił płótno. Nie dostrzegł nic, prócz stojących wzdłuż burt furgonu skrzyń. Wpełzł do środka. Na chwilę zamarł, nasłuchując uważnie. Chyba się udało.

Kufrów było sześć – dość długich, ciężkich, zamkniętych na kilka zamków. Ale co to za przeszkoda dla kogoś, kto jest złodziejem, pochodzącym ze złodziejskiej dzielnicy miasta, które jest złodziejską stolicą świata? Berrok wyciągnął z cholewy buta pęk wytrychów. Bez większych problemów otworzył kłódki przy pierwszej skrzyni. Wieko było ciężkie, więc uchylił je tylko i wsunął prawą rękę do środka. Wymacał szorstkie, ułożone warstwami płótno. Jednak złodziejski zmysł zadziałał, Berrok nie dał się zwieść. Wsunął rękę głębiej. Niemal wrzasnął ze strachu. Jego dłoń dotknęła skóry. Zimnej skóry martwego człowieka.

„Ty durniu – uspokoił sam siebie. – Co ty, jednego trupa widziałeś w życiu?!“ Dotykał twarzy – krótko przyciętych włosów, spiczastego nosa, lekkiego zarostu, pewnie już pośmiertnego. Wyciągnął rękę.

A potem usłyszał szelest za plecami. I w tej samej chwili przypomniał sobie dwie rzeczy: wydłubany na ziemi napis „Żywe trupy...“ i to, że syn Farda nosił długą, zaplecioną w warkoczyki brodę.

Odwrócił się, otwierając usta do krzyku. Zobaczył pochylony nad sobą, czarny cień. Potem stracił przytomność.

Odzyskał ją tylko na chwilę – usłyszał wtedy krzyk i tupot oddalających się kroków, a nad sobą zobaczył potworny pysk, najeżony srebrnymi zębami. Znów ogarnęła go ciemność.

✧

– Ona jest potworem! – powiedział z naciskiem Eldon. – I ty dobrze o tym wiesz.

– Ona nie zabija – powiedział cicho Nomir. – Inaczej ja byłbym jej pierwszą ofiarą.

Stali w środku obozowiska. Wstawał dzień, lecz nikt nie miał odwagi zapuszczać się między drzewa. Wciąż utrzymywała się nocna mgła, gęsta, mleczna – człowiek widział w niej na dwa kroki przed sobą. Kto by się odważył zapuścić w taką mgłę, gdy co noc znikają ludzie. Teraz brakowało Berroka i Arminy.

– A skąd mamy wiedzieć, czyś z nią nie w zmowie, rycerzu – do rozmowy włączył się Anunal.

– Ta baba rzeczywiście jest dziwna – powiedział Dalian – ładna jak sikorka, a czy kto z was coś do niej poczuł...

– Mówicie o mnie?!

Zamarli. Odwrócili się błyskawicznie. Przed nimi, na skalnym głazie stała Armina. Była spocona, zdyszana, dzika – takiej jej jeszcze nie widzieli.

– Gdzie Berrok?! – krzyknął Dalian. Zlekceważyła pytanie.

– Tak, o tobie – powiedział spokojnie Eldon. – Każdej nocy wychodzisz z obozu. Czy zaprzeczysz? – to pytanie skierowane było do Nomira. Rycerz milczał.

– Kim jesteś? – zapytał Anunal.

– Na pewno nie tym, kim myślisz – powiedziała, spuściwszy wzrok. – Odchodzę. Myślałam, że spróbuję żyć wśród ludzi, ale to niemożliwe.

„Wśród ludzi? – pomyślał Nomir. – Więc górale mówili prawdę, jesteś... jesteś... O bogowie!“

– Zabijałaś ludzi z tej karawany – szybko powiedział Eldon. – Będziesz ukarana... – jednym szarpnięciem odrzucił płaszcz, szarpnął wiszący na szyi medalion.

– Ja? – zaśmiała się. – I to ty...

Nie skończyła. Jej głos przeszedł w jęk, potem w charkot. Padła na kolana.

Patrzyli ze zdumieniem na tę scenę. Eldon wyciągał ręce w stronę dziewczyny, medalion w jego dłoniach zdawał się lśnić czerwonym blaskiem. Wypowiadał jakieś słowa – tak szybko i cicho, że nie mogli go zrozumieć.



I nagle z ich gardeł wydarł się okrzyk grozy. Dziewczyna zaczęła się zmieniać. Rosła, wyciągały się jej ręce i nogi – w pewnym momencie pękło jej ubranie. Zobaczyli pokryte brunatną szczeciną ciało. I twarz, zmieniającą się w upiorny pysk z srebrnymi kłami. To już nie była Armina, to był potwór. Walczył z Eldonem – już nie o powrót do człowieczej postaci, a o to, by odzyskać swobodę ruchów. Z jego gardła wydobył się ochrypły ryk. Szarpnął łbem – w tym samym momencie Eldon krzyknął i przewrócił się, jakby uderzony niewidzialnym ciosem. Potwór wstał. Był wyższy od człowieka, jego łapy przecinały powietrze. Łapy o trzech palcach.

– Zabijcie go! – wychrypiał Eldon, próbując się podnieść. – Jest silniejszy niż myślałem.

To, co kiedyś było Animirą, szło w jego stronę. Wszyscy się rozpierzchli – czy to w poszukiwaniu broni, czy po prostu uciekając. W kręgu wozów pozostał tylko Eldon i pochylający się nad nim potwór. I Nomir.

– Oszukałaś mnie – powiedział rycerz. – Bardzo.

Potwór ryknął, gdy miecz Nomira po jelec wszedł w jego bok. Rycerzowi zdało się, że nie tylko ból usłyszał w tym skowycie. W chwilę potem potwór runął na ziemię. Kręcił się w kółko, próbując wyciągnąć miecz i skowycząc żałośnie. Eldon wykorzystał szansę, skoczył ku swojemu wozowi. Potwór dostrzegł to i skoczył za nim, jakby zapominając o bólu. Chwycił Eldona za kark, uderzył nim o burtę wozu. Eldon próbował wypowiedzieć jakieś zaklęcie, ale jego głos ucichł po którymś uderzeniu. Potwór cisnął ciało na ziemię i odwrócił się ku Nomirowi.

Rycerz podnosił się powoli, trzymając stłuczony bok.

– Uwierzyłem ci, wiesz, uwierzyłem – powtarzał, patrząc wprost w duże żółte oczy bez tęczówek, naznaczone tylko ciemnymi plamkami źrenic. Potwór zatrzymał się w pół ruchu. Zaskowyczał rozpaczliwie, z jego pyska bluznęła zielona posoka. A potem zachwiał się i upadł do tyłu, wprost na wóz Eldona.

Furgon nie wytrzymał ciężaru – pękło lniane pokrycie, trzasnęły burty. Leżące na wozie skrzynie wysypały się na ziemię. Wieka dwóch z nich pękły. Ktoś krzyknął z przerażeniem. Ze środka wypadły zwoje szarego płótna, a potem martwe ciała. Sine, zimne, nagie.

W tej samej chwili ze strzaskanego wozu wyprysnęła jakaś postać. Ubrany na ciemno człowiek skoczył w mgłę, w stronę lasu. Zniknął z oczu. A potem rozległ się krzyk, ciężkie uderzenie i spokojny głos Anunala:

– Mamy go, psisyna!

Ale Nomir nie słuchał. Patrzył na strzaskany wóz, rozbite skrzynie i sine trupy, między którymi leżała martwa Armina, z mieczem przeszywającym na wylot jej nagie ciało.

✧

Nomir odjechał po południu. Zaraz po tym, jak pochowali Eldonowego sługę, który nie wytrzymał przesłuchań.

Jeszcze rano, gdy tylko opadła mgła, odnaleźli zaroślach niedaleko obozu nieprzytomnego, ale żywego Berroka. Od niego usłyszeli część opowieści – jak odkrył ciała, przewożone przez nekromantę Eldona, jak został zaatakowany przez jego sługę i wywleczony do lasu na śmierć. I jak tam uratowała go przemieniona Armina.

Od sługi dowiedzieli się reszty. Ukrywał się na wozie Eldona, nikt w karawanie nie wiedział o jego istnieniu. Miał być ostateczną pułapką dla ciekawskich, którzy chcieliby grzebać w skrzyniach kapłana. Taki los spotkał zbyt ciekawskiego woźnicę Eldona, potem zaprzyjaźnionego z nim krasnoluda. Syn Farda prawdopodobnie po pijanemu zmylił wozy. Tego ciała nie udało się Eldonowi podrzucić do lasu – znaleziono je w jednej ze skrzyń. Podobny los miał spotkać Berroka, jednak jego uratowała Armina. Po tej opowieści Nomir zrozumiał, kim była dziewczyna. Tak, przemieniała się w potwora, ale nie zabijała ludzi. Musiała jeść, więc wysysała mózgi zabitych i polowała na zwierzęta. Wykorzystała więc tamto ciało na drodze. Sługa Farda żył jeszcze, gdy go Eldon zostawił w lesie, zdążył więc napisać na ziemi swoje ostrzeżenie. Potem umarł i Armina pożarła jego mózg. Jednak – sama nie była mordercą. On tak.

„Dlaczego mi nie powiedziałaś? – pytał ją w myślach, sypiąc grobowy kopiec. Przez jego głowę przebiegały porwane wspomnienia; obrazy, rozmy, myśli: – Czy potrafiłbyś zaakceptować wszystko, co nie jest złe? Tylko poeci zawsze łączą dobro i piękno... To prawda, jestem inna..."

Dokładnie obejrzał amulet, którym posłużył się Eldon i znaki, które wytatuowano na ciałach trupów – symbole białej ręki reptiliona. Nie słyszał o tym kulcie. Ale wiedział, że prędzej czy później trafi na jego wyznawców. Tutaj nie miał już czego szukać. Zostawił więc rozbitą karawanę i ruszył w dalszą drogę.

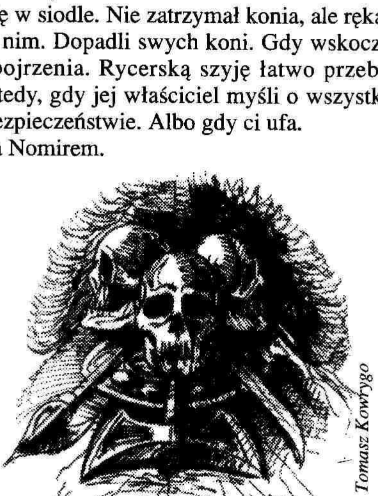
✧

Berrok i Dalian patrzyli to na krzątających się kupieckich pachołków, to na oddalającego się Nomira.

– Panie rycerzu! Poczekajcie! – krzyknął Dalian. – My chcemy z tobą! Przez te lasy strach samemu.

Obrócił się w siodle. Nie zatrzymał konia, ale ręką dał im znak, by ruszyli za nim. Dopadli swych koni. Gdy wskoczyli na siodła, wymienili spojrzenia. Rycerską szyję łatwo przebić sztyletem. Zwłaszcza wtedy, gdy jej właściciel myśli o wszystkim, tylko nie o własnym bezpieczeństwie. Albo gdy ci ufa.

Pognali za Nomirem.

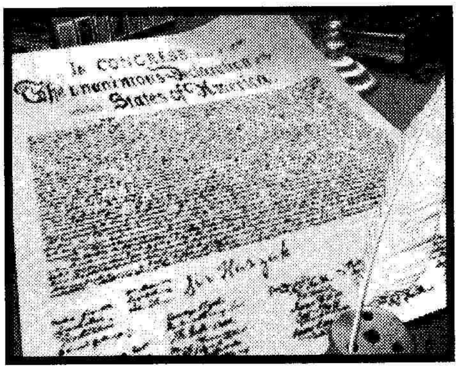


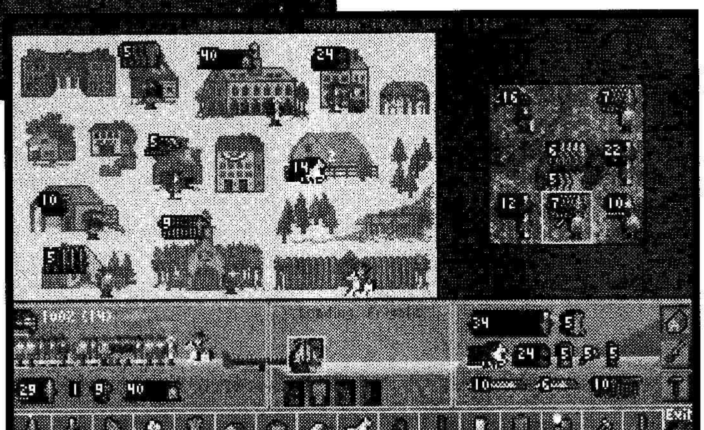
TOP SECRET

Cywilizacje c.d.

Niedawno w artykule "Taktyka, pot i łzy" zamieszczonym w TS Wojciech Zalewski poddał w wątpliwość podawane przeze mnie przewagi gier komputerowych zarzucając im zbyt wysoką cenę i brak żywo reagującego przeciwnika. Z tym ostatnim mogę się zgodzić przy paru zastrzeżeniach, tak jak ze zdaniem, iż nie ma jeszcze gry komputerowej, która odzwiercidlałaby strukturę dowodzenia i dałaby zajęcie paru graczom (co rzeczywiście zwiększa realizm gry). Absurdalnym jednak wydaje się zarzut zbyt wysokiej ceny. Czy to, że samolotem jest drogim środkiem komunikacji, oznacza, iż jest zły i nie należy z niego korzystać? Nie stawiam sobie jednak za zadanie przekonania mego interlokutora o wyższości strategii komputerowej, ale cieszyłbym się gdyby jednak zauważył (nie piszę nawet "docenił") obecność wartościowych gier strategicznych nie ograniczających się do pól heksagonalnych i żetonów, nie odzwierciedlających w sposób perfekcyjny warunków klimatycznych, terenowych itp., różniących się systemami, ale będącymi wspaniałą rozrywką umysłową.









Więc mój adwersarz swoje, a ja swoje. Otóż pojawiła się długo oczekiwana kontynuacja legendarnej już Cywilizacji. Ponieważ w poprzednim artykule w MiM poświęconym strategii opisałem gry "cywilizacyjne" dokończę go opisem świeżutkiej gry tego typu – Colonization.

Colonization nawiązuje do kolonizacji Ameryki Północnej i Południowej. Wcielamy się w zarządcę posiadłości kolonialnych jednego z 4 najbardziej zasłużonych dla kolonizacji krajów: Anglii, Francji, Hiszpanii lub Holandii. Jeśli miałbym oceniać rozwój tego gatunku na przestrzeni z górą dwóch lat (wtedy ukazała się Civilization), muszę stwierdzić, że stoi on w miejscu.

Oczywiście zmieniły się cel gry (uzyskanie niepodległości) i środki niezbędne do jego osiągnięcia, ale formuła w gruncie rzeczy pozostała ta sama. Nie zmienił się również stosunek autorów gry do historii. Pozostaje ona jedynie pretekstem do zawiązania akcji, bo jak inaczej można wytłumaczyć uporczywe lądowanie Anglików na wschodnich wybrzeżach Ameryki Południowej, pominięcie Portugalczyków, którzy bądź co bądź dali początek największemu państwu Ameryki Południowej czy wreszcie drobnym niedorzecznościom w postaci niemożności naprawy artylerii lub zdobycia okrętu przeciwnika po wygraniu bitwy morskiej. Oczywiście realizm całej gry nie umywa się do planszówek, ale są pewne granice przyzwoitości.

Na szczęście prócz wad Colonization posiada znaczne zalety. Największą jest wspaniałe oddanie stosunków panujących między metropolią a koloniami. Towary z Nowego Świata sprzedawane w coraz większych ilościach w metropolii ciągle tracą na wartości (co zresztą jest oddaniem prostej zależności między popytem a podażą), dzięki skutecznie spowalniane jest tempo sprowadzania nowych kolonistów oraz narzędzi potrzebnych do rozbudowy kolonii oraz broni potrzebnej do obrony przed Indianami i kolonistami innych państw. Do tego co jakiś czas król w swej łaskawości podnosi cła na poszczególne towary importowane z kolonii. Możemy ich nie płacić, lecz wtedy pozostaje nam handel z Indianami, bowiem metropolia bojkotuje dany towar. Dość realistyczne są też stosunki z Indianami – mimo założenia misji w ich obozach i przyjaznego przyjmowania podczas transakcji handlowych, co jakiś czas powtarzają się ich najazdy ogałacając osady Europejczyków z jedzenia czy surowców.

Nie przeszkadza to jednak wspaniale się tym bawić. Szkoda tylko, że tak wspaniały pomysł nie doczekał się rozwinięcia, choćby poprzez dopracowanie szczegółów i możność skoncentrowania się na skali mikro (rozwój własnej osady na poziomie plemienia, kształtowanie się tam władzy i takie tam), by po stworzeniu kolejnych szczebli państwowości dojść do skali makro, do imperium na skalę światową. Co bardziej przykre kolejna gra tego typu rozgrywająca się w świecie fantasy, Master of Magic, nie będzie z pewnością lepsza.

SIR HASZAK

SKLEPY

ALA I AS

OFERUJĄ

GRY STRATEGICZNE, FANTASY, LOGICZNE
RP GAMES, GRY EDUKACYJNE, KARTY,
FIGURKI, KOŚCI, FARBY, PĘDZLE,
PLANY PODZIEMI, LITERATURA SF, FANTASY

KARTA STAŁEGO KLIENTA
5% RABATU PRZY ZAKUPIE

KSIĘGA FANÓW GIER
GRASZ, SZUKASZ PARTNERA DO GRY?
UMIEŚĆ SWOJE DANE W KSIĘDZE,
ZNAJDZIESZ TU MISTRZÓW GRY
ORAZ POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ
W STAŁEJ SPRZEDAŻY ARCHIWALNE
NUMERY MiM, LABIRYNT,
WARHAMMER–edycja polska

WARLOCK BEZPŁATNY MAGAZYN RPG
TWORZONY PRZEZ FANÓW RPG, GIER
STRATEGICZNYCH, SCENARIUSZE,
RECENZJE, PORADY
wysyłamy na zamówienie

ZAPRASZAMY DO SKLEPÓW:
POZNAŃ – sklep ALA I AS, ul. Strzelecka 8
POZNAŃ – sklep ALA I AS, ul. Św.Marcina 47
(pasaż handlowy – od X.94)

Zapraszamy chętnych do powstającego klubu – Warlock, zgłoszenia w sklepie ul. Strzelecka 8

SKLEP W POZNANIU

TARAN
GAMES

ul. Kilińskiego 13
oferuje:

- gry fabularne i bitewne
- kostki
- figurki
- akcesoria

Zapraszamy
od poniedziałku do soboty
od 14:00 do 20:00

MAGIĘ I MIECZ

I INNE PRODUKTY WYDAWNICTWA „MAG"

MOŻESZ NABYĆ
W NASTĘPUJĄCYCH PUNKTACH:

1. Księgarnia „Eureka"
ul. Kołłątaja 34,
Wrocław

2. Księgarnia „Sami"
ul. Rejtana 8,
Wrocław

3. Sklep „Skrzat"
ul. Podwale, róg P. Skargi,
Wrocław

4. PHU „Mirnax"
ul. Piłsudskiego 34,
Szczecin

5. Księgarnia „ISA"
ul. Rozłogi 15/95,
Warszawa

6. Księgarnia „U Izy"
ul. Wilcza 71,
Warszawa

7. „Dragon"
ul. E. Plater 1,
Sulejówek

8. „Sfera"
ul. Łowicka 33,
Warszawa

9. „Kamir"
ul. Warszawska 30,
Białystok

10. Księgarnia-Antykwariat
ul. Belwederska 6,
Warszawa

11. EMPiK,
ul. Westerplatte 19,
Zielona Góra

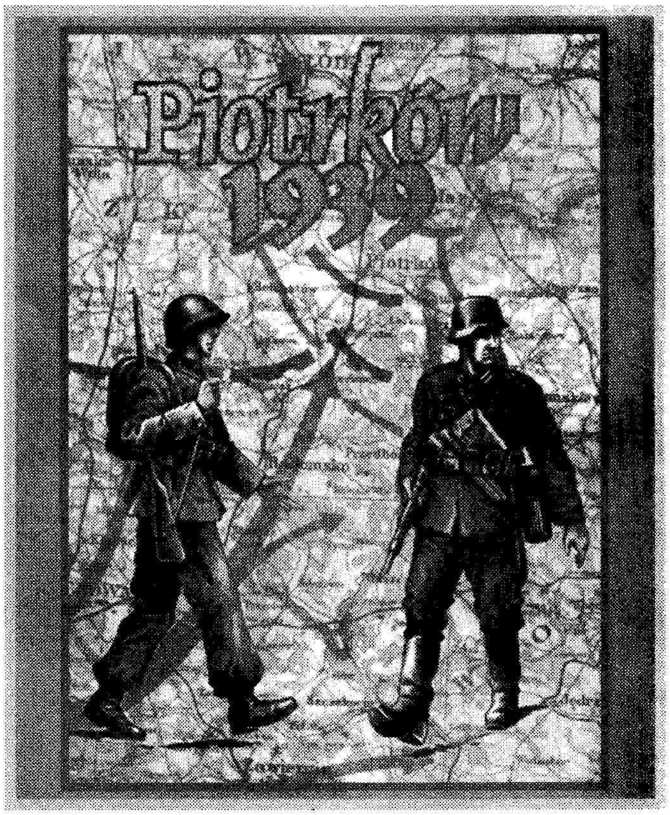
WRZESIEŃ 1939 – część 1 „Piotrków"

Działania Armii „Łódź" i Północnego Zgrupowania Armii „Prusy"

Dziś trochę o szczegółach technicznych dotyczących wydawanej przez KMGS gry "Wrzesień 1939 – Piotrków". Cała gra począwszy od pudełka poprzez żetony a skończywszy na pudełku będzie zupełną nowością, i to nie tylko w skali naszego kraju, ale można bez przeszkód stwierdzić że w skali całego świata (żadnych kompleksów). Po pierwsze, pudełko będzie miało specjalną szatę graficzną . Dłuższy grzbiet będzie miał formą grzbietu książki po to by można było grę złożyć pośród całej serii książek o wybranej przez Was tematyce. Złote litery na bordowym tle dają gwarancję ekskluzywnego wyglądu. Strona tytułowa będzie przedstawiać sylwetki stron konfliktu na tle schematycznej mapy z zaznaczonymi walkami. To wszystko będzie oczywiście odpowiednio sztywne i lakierowane. Jeżeli chodzi o żetony to tu czeka Was największa niespodzianka (pomysł opatentowany przez KMGS), Każdy oddział wydrukowany będzie na kolorowej folii magnetycznej, a wszystkie żetony będą sztancowane. Pomysł ten idealnie sprawdził się w rozgrywkach naszego klubu, tak więc spróbujemy go upowszechnić. Skończy się tym samym odwieczny problem rozsypujących się stosów i trudnego ich przemieszczania. A Ci spośród Was którzy zdecydują się na to by nakleić planszę na metalową płytę będą mogli grać na planszy powieszonej na ścianie, oszczędzając tym samym połowę pokoju. Co do instrukcji to tu rewolucji zbyt dużej nie będzie (bo i nie musi) Spis wszystkich zasad, w dużej mierze kompatybilny z *Battle 1943-1945*, duża ilość rysunków, przykłady umundurowania wojsk, oddzielne tabele punktów siły, to wszystko w wydatny sposób uatrakcyjni instrukcję. Mamy nadzieję (a nawet pewność), że gra przez nas wydana będzie najlepsza ze wszystkich opublikowanych do tej pory w naszym kraju.

Istotnym atutem gier wydawanych przez KMGS będzie to iż w *Magii i Mieczu* drukować będziemy rozszerzenia do każdej wydanej pozycji w skali o wiele bardziej szczegółowej. I tak jeżeli gra wydana będzie w skali batalionowej to rozszerzenia publikowane będą w kompaniach a w istotnych przypadkach w plutonach. Planujemy, iż w MiM już od nowego roku będziemy publikować fragmenty pola walk z Borowskich Gór, Jeżowa, Rozprzy, Lasu Lubień itp wraz z żetonami. Dodatkowo w MiM publikować będziemy scenariusze do gier wydawanych przez KMGS.

Wojciech Zalewski



Uwaga, Uwaga...
Jak zapewne zauważyliście w numerze 10 MiM na ostatniej stronie nie ma kolejnej części mapy, zaś znaleźć można pokaźną ilość żetonów. Na wasze liczne prośby wydajemy erratę wszystkich jednostek źle opisanych, lub zobrazowanych przez nie właściwą ikonę. Nie będziemy wchodzić zbyt głęboko w szczegóły tych zmian, mamy nadzieję że sami zauważycie popełnione pomyłki. Pierwsze dwa komplety żetonów powtórzymy gdyż jakością nie dorównywały swym następcom, pozostałe ze względu na błędy. Dodatkowo publikujemy takie jednostki jak: polska 1 Samodzielna Brygada Spadochronowa gen. Sosabowskiego, spóźnione jednostki I KA (kan.), niemiecką brygadę artylerii rakietowej "Nebelwerfery", Lotnictwo Transportowe, no i wreszcie Bazy Zaopatrzenia, o które tak często prosiliście w swych listach.



W następnym numerze opublikujemy wszystkie posiadane przez nas ikony tak byście sami mogli tworzyć własne jednostki.

BATTLE 1943-1945 – zasad ciąg dalszy

24.5 Lotnictwo bombowe

Tabela bombardowań wykonywanych przez lotnictwo bombowe (L.B.) na obiekty i wojska chronione przez artylerię przeciwlotniczą.

Liczba oczek:	1	2	3	4	5	6	
	-3	-2	-1	-1	-1	0	– straty w punktach L.B.
	0	-1	-1	-1	-1	-2	– straty w punktach p-lot.
	–	–	–	–	–	Z	– zniszczenia obiektów

51.0. Sztuczne porty

Służą do wyładowywania ciężkiego sprzętu (tego którego nie można wyładowywać na plażach)

51.1 Każdy gracz dysponujący dowództwem armii może wybudować jeden sztuczny port (jedna armia = jeden sztuczny port).

51.2 Sztuczne porty należy stawiać na polach sąsiadujących z polem brzegowym.

51.3 Wyładowanie jednostki w sztucznym porcie kosztuje 2 pr

51.4 Załadunek w takim porcie kosztuje 3 pr.

51.5 Sztuczne porty ulegają wpływowi pogody. W przypadku sztormu ulegają zniszczeniu, a jednostki na nim w tym czasie przebywające muszą zejść na ląd. Jeżeli nie mogą tego zrobić ulegają zniszczeniu. Można próbować ratować sztuczny port, należy wtedy rzucić dwiema kośćmi wynik: 11, 12 co oznaczać będzie uszkodzenie portu i jego niesprawność w następnym etapie.

51.6 Nie wolno prowadzić wyładunku ani załadunku w czasie sztormu

33.0 Morskie Wsparcie Artyleryjskie

33.6 Jednostki morskie nie mogą prowadzić ostrzału brzegu w żadnym etapie jeżeli na morzu jest sztorm

52.0 Regenerowanie siły walczących jednostek.

52.1 Odbywa się w bazach zaopatrzenia lub w miastach o powierzchni większej niż 5 pól. W tym drugim przypadku w odległości nie większej niż 30 pr musi znajdować się Baza Zaopatrzenia.

52.2 Za każdy etap postoju bez walki w BZ lub w w/w mieście (nie będąc w styczności z wrogiem ani nie będąc ostrzeliwanym przez wrogą artylerię) jednostka odzyskuje 1 ps.

52.3 Oddział nie może mieć więcej punktów niż pozwalają na to tabele scenariuszy.

53.0 Ataki samolotów myśliwskich na artylerię i piechotę

53.1 Jeżeli jednostka piechoty lub artylerii jest nieumocniona a zostanie zaatakowana przez lotnictwo myśliwskie to ponosi straty w ludziach lub w sprzęcie.

TABELA SAMODZIELNYCH ATAKÓW MYŚLIWSKICH

Siła jednostki atakowanej	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	1-5 ps	-	-	-	-	-1	-1
	6-10 ps	-	-	-	-1	-1	-1Z
	11-15 ps	-	-	-1	-1	-1	-2Z
	16-20 ps	-	-1	-1	-1	-2	-2Z
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Z – Zatrzymanie – wojska które zostały zmuszone do zatrzymania mogą poruszać się w najbliższym etapie połową punków ruchu (zaokrąglając w górę), nie mogą też wykonywać kontrataków.

W przypadku ataku trzech jednostek myśliwskich straty mnożone są przez 3 itd.

26.0 Kontrataki

Na prośbę wielu z Was przedstawimy wykonanie kontrataku, z którym wielu z Was ma chyba kłopoty.

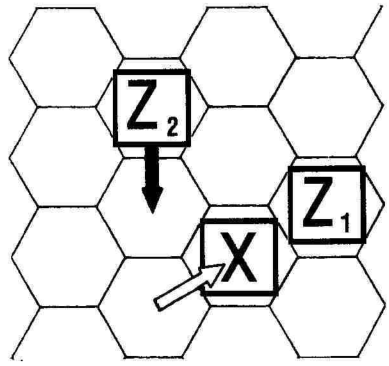
Jednostka X zaatakowała oddział nieprzyjacielski Z1. Jednocześnie kontratak wykonał oddział Z2. Jak rozstrzygamy taką sytuację. Otóż robimy to następująco: -załóżmy że X i Z1 mają po 5 ps, zaś Z2 ma 10 ps. Przeprowadzamy walkę X – Z1 i otrzymujemy wynik B1/A(-1), jednostka Z1 wycofuje się o jedno pole lecz X nie może wy-

zł ...
słownie ...
wpłacający ...
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136
stempel
pobrano opłatę
zł ...
podpis przyjmującego

zł ...
słownie ...
wpłacający ...
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136
stempel
pobrano opłatę
zł ...
podpis przyjmującego

zł ...
słownie ...
wpłacający ...
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136
stempel
pobrano opłatę
zł ...
podpis przyjmującego

konać pościgu gdyż jest związane kolejną walką z Z2. Przeprowadzamy kolejną walkę X – Z2 (tym razem atakującym jest oddział Z2). Załóżmy że wypadł wynik B2, to X musi wycofać się . Ale gdyby wypadł wynik np A1 to wycofałby się Z2 a za nim w pościg mógłby pójść X.



Sytuacja byłaby zupełnie inna, gdyby jednostek X było kilka, wtedy do walki z kontratakiem wyznaczyć można jedną jednostkę, zaś do walki z Z1 idą pozostałe jednostki i co najważniejsze mogą one pójść w pościgu.

Z tego prostego przykładu widać jak pomocne może okazać się wykonywanie przemyślanych kontrataków.

O odpowiedzialności w grach strategicznych

Kiedy przeciwnik wykona pewien zaskakujący manewr, odcinając część naszych oddziałów, w znaczny sposób utrudniając im odwrót na z góry upatrzone pozycje, jakże często machamy ręką i nie podejmujemy żadnych przeciwdziałań. Pozostawiamy odcięte oddziały swemu losowi tłumacząc się przed sobą samymi, że innego wyjścia nie było, zwłaszcza jeżeli na ikonkach żetonów widnieją oznaczenia piechoty. Powiecie zapewne – cóż znaczy kilka batalionów piechoty w porównaniu np. z całą dywizją pancerną, będziecie wspominać o wyższych celach operacyjnych, dużych kosztach ewakuacji okrążonych jednostek etc. Ale czy któryś z Was pomyślał kiedyś o losach żołnierzy piechoty zamkniętych w kotle przez oddziały nieprzyjaciela? Czy choćby dla uspokojenia własnego sumienia ktoś spróbował dokonać zrzutu zaopatrzenia dla tych oddziałów? Zapewne nie, bo na lotniskach rozmieściliście lotnictwo bojowe, tak bardzo aktualnie potrzebne na froncie. Wszystkim Wam, którzy tak postępujecie nie życzę nigdy konieczności obrony miast czy kompleksów leśnych przy użyciu tak przez Was cenionych dywizji pancernych. W takich wypadkach zatęsknicie do pogardzanej piechoty, powolnej, lecz trudnej do zniszczenia na umocnionych pozycjach, niezrównanej w obronie stałej terenu „ciężkiego" i przy forsowaniu przeszkód wodnych.

Dlatego też, aby zmniejszyć w naszej grze „liczbę grobów żołnierzy poległych za ojczyznę na straconych pozycjach" proponuję wprowadzić nową technikę obliczania siły oddziału, polegającą na posługiwaniu się konkretnymi liczbami żołnierzy biorących udział w starciach. Być może wtedy częściej zależeć nam będzie na ocaleniu kilku czy kilkunastu tysięcy żołnierzy odciętych od własnych jednostek.

Marcin Nietrzebka

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest koszt przesyłki.

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest koszt przesyłki.

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest koszt przesyłki.

Niemcy

XII KA

1 DP
1 Regiment Piechoty
I,II,III batalion
22 Regiment Piechoty
I,II,III batalion
43 Regiment Piechoty
I,II,III batalion
1 Regiment Artylerii
I,II,III, IV dywizjon
1 batalion przeciwpancerny
1 batalion rozpoznawczy
1 batalion saperów
1 batalion przeciwlotniczy

12 DP
Regiment Piechoty
I,II,III batalion
Regiment Piechoty
I,II,III batalion
Regiment Piechoty
I,II,III batalion
12 Regiment Artylerii
I,II,III, IV dywizjon
12 batalion przeciwpancerny
12 batalion rozpoznawczy
12 batalion saperów
12 batalion przeciwlotniczy

II KPanc SS

9 DPanc SS
9 Regiment Pancerny
I, II batalion
19 Regiment Grenadierów Pancernych
I, II, III batalion
20 Regiment Grenadierów Pancernych
I, II, III batalion
9 batalion dział szturmowych
9 batalion rozpoznawczy
9 batalion saperów zmot.
9 batalion przeciwpancerny
9 dywizjon przeciwlotniczy
9 Regiment Artylerii
1, 2, 3, 4, 5 bateria

10 DPanc SS
10 Regiment Pancerny
I, II batalion
21 Regiment Grenadierów Pancernych
I, II, III batalion
22 Regiment Grenadierów Pancernych
I, II, III batalion
10 Regiment Motocyklowy
I, II batalion
10 batalion dział szturmowych
10 batalion rozpoznawczy
10 batalion saperów zmot.
10 batalion przeciwpancerny
10 dywizjon przeciwlotniczy
10 Regiment Artylerii
1, 2, 3, 4, 5 bateria



Alianci

XXX KA

50 DP (Northumbrian)
61 regiment rozpoznawczy
6 BP
5 East Yorkshire Regiment
6 Green Howards
7 Green Howards
151 BP
6 Durham Light Infantry
8 Durham Light Infantry
9 Durham Light Infantry
231 BP
2 Devonshire Regiment
1 Hampshire Regiment
1 Dorsetshire Regiment
Artyleria
74, 90, 124 regiment artylerii polowej
102 regiment artylerii p-panc.
25 regiment artylerii p-lot.
Saperzy
50 batalion saperów
2 Cheshire Regiment (b.ckm)
Służby
50 batalion łączności

7 DPanc
8 King's Royal Irish Hussars
22 BPanc
4 County of London Yeomanry (strzelcy wyborowi)
1 RTR
5 RTR
5 Royal Inniskilling Dragoon Guards
1 Rifle Brigade
131 BP
5 Queen's Royal Regiment
6 Queen's Royal Regiment
7 Queen's Royal Regiment
Artyleria
3, 5 Regiment Royal Horse Artillery
65 regiment artylerii p-panc
15 regiment artylerii p-lot
Saperzy
7 batalion saperów
Służby
7 batalion łączności

49 DP (West Riding)
49 regiment rozpoznawczy
70 BP
10 Durham Light Infantry
11 Durham Light Infantry
1 Tyneside Scottish
146 brygada piechoty
4 Lincolnshire Regiment
4 King's Own Yorkshire Light Infantry
Hollamshire Battalion The York and Lancaster Regiment
147 BP
11 Royal Scotts Fusiliers
6 Duke of Wellingtons Regiment
7 Duke of Wellingtons Regiment
Artyleria
69, 143, 185 regiment artylerii polowej
55 regiment artylerii p-panc
89 regiment artylerii p-lot
Saperzy
49 batalion saperów
2 Princess Louise's Kensington (b.ckm)
Służby
49 batalion łączności

33 samodzielna BPanc
1 Northamptonshire Yeomanry
144 Royal Army Corps Regiment
148 Royal Army Corps Regiment

Na Waszą prośbę publikujemy poniżej struktury armii stron walczących, które będziemy publikowali. Po zakończeniu druku niżej wymienionych jednostek rozpoczniemy publikowanie wojsk Armii Czerwonej.

14 A
- XII KA: 1 DP, 12 DP
- I KSpad: 1 DSpad, 5 DGór

6 APanc. SS
- II KPanc. SS: 9 DPanc. SS, 10 DPanc. SS, BNbf
- XXVI KPanc.: 17, 16 DPanc

2 A (bryt.)
- I KA (kan.): 1 DP, 1 DPanc, 1 BPanc
- XXX KA (bryt.): 7 DPanc, 409 DP, 50 DP
- 1DPowDes
- II KA (pol.): 3 DP, 5 DP, 2 BPanc, 16 SBPanc, 1 SBSpad.

1 A (amer.)
- VII KA: 4 DP, 90 DP, 9 DP, 4 DPanc
- V KA: 1 DP, 2 DP, 29 DP, 2 DPanc

SCENARIUSZ III
DO GRY „BATTLE 1943-45"

10 czerwca na opanowanym przez Niemców wybrzeżu wylądował pierwszy rzut desantu Aliantów. W jego skład wchodził I kanadyjski Korpus Armijny (I KA). Dzięki silnemu wsparciu morskiemu Kanadyjczykom udało się szybko wyjść z linii brzegowej i odepchnąć Niemców od portów. W wyniku tak łatwych sukcesów dowódca kanadyjskiego korpusu powziął ryzykowną decyzję głębokiego ataku niezabezpieczywszy sobie tyłów. Jego rozumowanie opierało się na analizie dotychczasowego przebiegu walk (brak silnego przeciwnika), uważał on, że tak samo, jak korpus kanadyjski i II korpus polski (II KA), bez problemów podąży za nim ubezpieczając mu tym samym tyły. Pierwsze dni walk potwierdziły te przypuszczenia. Bezpośrednio po wylądowaniu na brzegu w sukurs Kanadyjczykom przyszła 16 SBPanc (polska), a w portach wyładowywały się spokojnie dwie polskie dywizje wraz z jednostkami korpuśnymi. Polacy szybko zdobywali teren aż do 15 czerwca. Wtedy to na pole walki Niemcy zaczęli ściągać odwody. Doszło do zażartych walk, w których 1 FR z 1 DSpad (niem.) wypchnął Polaków z Elden. Jednocześnie 22 pułk z 1 DP zablokował port w Homburgu. Na tyły I KA (kan.) wyszły swymi elementami: korpus HG i 9 DPanc. W tej krytycznej sytuacji dowódca I KA postanawia wykonać odwrót na wybrzeże, by tam połączyć się z Polakami i wraz z nimi wycofać się na okręty.

POCZĄTKOWE ROZMIESZCZENIE JEDNOSTEK

NIEMCY			ALIANCI		
Sztab 1DP		3280	Sztab 3 DSK		3109
Sap	1	4245 (4235)	Sap	3	3197
1 Rozp	1	4244	12 puł	3	4241
I/1	1	4166	3 ckm	3	3206
II/1	1	4173	1/1	3	3253
III/1	1	4189	2/1	3	3259
I/22	1	3224	3/1	3	3282
II/22	1	3224	4/2	3	3264
III/22	1	4211	5/2	3	3240
I/43	1	4283	6/2	3	3222
II/43	1	3275	I/1 pal	3	3265
III/43	1	3280	II/1 pal	3	3265
I/1 AR	1	4189	I/2 pal	3	3253
II/1 AR	1	4245 (4235)	II/2 pal	3	3253
III/1 AR	1	3275	I/3 pal	3	3197
IV/1 AR	1	4211	II/3 pal	3	3206
1 p-lot	1	3270	3 p-lot	3	3206
1 p-panc	1	4283	3 p-panc	3	3190
Sztab 1 DSpad	1	4045	Sztab 5 KDP		3088
Sap	1	4045	Sap	5	4106
zbV	1	3021	15 puł	5	3088
I/1 FR	1	4091	13/5	5	4142
II/1 FR	1	4074	14/5	5	4156
III/1 FR	1	4097	15/5	5	4142
I/4 FR	1	3071	I/4 pal	5	4156
II/4 FR	1	3069	II/4 pal	5	4107
III/4 FR	1	3052	5 p-panc	5	4178
I/1 FAR	1	4059	Sztab II KA		3085
III/1 FAR	1	3038	Sap	II	3085
1 p-panc	1	3069	puł.karp.	II	3050
2 p-panc	1	4097	Commando	II	3095
			I/10 pac	II	4131
506 b.panc		3270	II/10 pac	II	3117
177 b.dz.szt.		3280			
512 b.n.cz.		4201			
11 Gr.Des.		Diepp			

Scenariusz III rozgrywany jest na mapach z numerów 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9 MiM. Sytuacja strategiczna jest analogiczna do desantu pod Anzio wykonywanego przez amerykański VI KA, z tą tylko różnicą, że głównodowodzący w naszej grze zdecydował się na głęboki rajd w głąb lądu, na co nie zdecydował się dowodzący desantem pod Anzio dowódca VI KA. Siły uczestniczące w obydwu bitwach są porównywalne, czy zatem szybkie wyjście z przyczółka przy dużym ryzyku kontrataku na tyły jest opłacalne, czy nie. Spróbujcie pomyśleć sami.

CZAS I MIEJSCE WEJŚCIA JEDNOSTEK

		NIEMCY		ALIANCI	
15 czerwca	etap 2	3 FR	**1**		
		II/1 FAR	**1**		
	etap 3				
16 czerwca	etap 1			16 SBPanc	**II KA**
	etap 2				
	etap 3			pozostałe jednostki	**II KA**
17 czerwca	etap 1	I/9 PzR	**9 SS**	25 Rozp	**I**
		503 b.cz.SS		1 b. commando	**I**
		9 Flak	**9 SS**		
	etap 2	9 Rozp.	**9 SS**	1 BPanc.	**I**
		19 PGR	**9 SS**		
		Sztab	**9 SS**		
	etap 3	9 p-panc.	**9 SS**	Sztab I KA	
		9 b.dz.szt.	**9 SS**	1 paś	**I KA**
				Sztab 5 DPanc.	
				3 Rozp.	**5**
18 czerwca	etap 1	20 PGR	**9 SS**	11 BP	**5**
		I/9 AR	**9 SS**	8 pal	**5**
		4 PGR	**2 HG**	1 Rozp.	**I**
	etap 2	II/9 AR	**9 SS**	Sap.	**I KA**
		Sap.	**9 SS**	Sap.	**1**
		b.panc.	**HG**	1 pal	**1**
	etap 3	Rozp.	**2 HG**	11 pal	**I KA**
		b.dz.szt.	**2 HG**	1 p-panc.	**1**
		I/3 PGR	**2 HG**	4 p-panc.	**5**
				5 p-lot.	**5**
19 czerwca	etap 1	II/3 PGR	**2 HG**	2 p-lot.	**1**
		1 Flak	**HG**	17 pal.	**5**
		1 AR	**2 HG**	Sap.	**5**
	etap 2	II/9 PzR	**9 SS**	12 BP	**5**
		Sztab	**2 HG**	gotowość operacyjna	
		2 AR	**2 HG**	1 DPowDes.	
	etap 3	Sztab korpusu HG		2 pal	**1**
		Sap.	**HG**	Sztab 1 DP	
		3 Flak	**HG**		
20 czerwca	etap 1	1/III/9 AR	**9 SS**	5 BPanc	**5**
		2 Flak	**HG**		
	etap 2	1 PGR	**1 HG**	1 BP	**1**
		1 AR	**1 HG**		
	etap 3	1/PzR	**1 HG**	3 pal	**1**
		2 PGR	**1 HG**	PPCLI/2	**1**
		2 AR	**1 HG**		
21 czerwca	etap 1	Sztab 1 HG		LER/2	**1**
		Rozp.	**1 HG**	SHC/2	**1**
		Sap.	**1 HG**	ckm	**1**
		Sap.	**2 HG**		
	etap 2	II/PzR	**1 HG**	3 BP	**1**
		I/3 AR	**1 HG**		
	etap 3	4 Flak	**HG**		
		I/3 AR	**2 HG**		

Przyznawane punkty:
Dla Aliantów:
Za każdy ewakuowany punkt siły jednostek: I KA (kan) .... 2 pkt
II KA (pol) .... 1 pkt
Za każdy wprowadzony do walki żeton 1 DPow-Des .... -2 pkt
Dla Niemców:
Za każdy punkt siły jednostek alianckich odciętych po 23.06 od morza i lotnisk z I KA (kan) ....1 pkt
z II KA (pol) ....2 pkt
z I DPow-Des ......3 pkt

15 czerwca	16 czerwca	17 czerwca	18 czerwca	19 czerwca	20 czerwca	21 czerwca	22 czerwca	23 czerwca
	etap 1	etap 1	etap 1	etap 1	etap 1	etap 1	etap 1	etap 1
etap 2	etap 2	etap 2	etap 2	etap 2	etap 2	etap 2	etap 2	etap 2
etap 3	etap 3	etap 3	etap 3	etap 3	etap 3	etap 3	etap 3	etap 3

Niemcy

PS – punkty siły
PR – punkty ruchu
ZO – zasięg ognia

Korpus Spadochronowo-Pancerny "Herman Goering"

	PS	PR	ZO
1 Flak	2 1	8	
2 Flak	2 1	8	
3 Flak	2 1	8	
4 Flak	2 1	8	
506 bpanc.	21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10	
177bdz.szt	11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10	
I/1 AR	5 4 3 2 1	8	5
II/I AR	7 6 5 4 3 2 1	8	7
I/2 AR	5 4 3 2 1	8	5
II/2 AR	7 6 5 4 3 2 1	8	7
bpanc.HG	13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	13	
Sap.	4 3 2 1	8	
503 b.cz.SS	17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10	
512 b.n.cz.	7 6 5 4 3 2 1	10	

2 DSpad.-Gren.Panc. HG

	PS	PR	ZO
I/3 PGR	7 6 5 4 3 2 1	10	
II/3 PGR	7 6 5 4 3 2 1	10	
I/4 PGR	7 6 5 4 3 2 1	10	
II/4 PGR	7 6 5 4 3 2 1	10	
bdz.szt	11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10	
Rozp.	4 3 2 1	22	
Sztab	4 3 2 1	15	
I/1 AR	5 4 3 2 1	10	5
II/1 AR	5 4 3 2 1	10	5
I/2 AR	5 4 3 2 1	5	5
II/2 AR	5 4 3 2 1	5	5
I/3 AR	7 6 5 4 3 2 1	7	7

1 DSpad.-Panc. HG

	PS	PR	ZO
I/1 PGR	7 6 5 4 3 2 1	10	
II/1 PGR	7 6 5 4 3 2 1	10	
I/2 PGR	7 6 5 4 3 2 1	10	
II/2 PGR	7 6 5 4 3 2 1	10	
I/PzR	13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	13	
II/PzR	12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	12	
I/1 AR	5 4 3 2 1	8	5
II/1 AR	5 4 3 2 1	8	5
I/2 AR	5 4 3 2 1	8	5
I/2 AR	5 4 3 2 1	8	5
I/3 AR	8 7 6 5 4 3 2 1	7	7
Sztab	3 2 1	15	
Rozp.	4 3 2 1	22	
Sap.	4 3 2 1	10	

Wprowadzanie posiłków:
9 DPanc SS – wchodzi z zachodniej krawędzi mapy, pomiędzy polami 4005 a 2006 (włącznie).
Jednostki korpuśne HG – wchodzą ze wschodniej krawędzi planszy, na południe od pola 3301 (włącznie).
1 DSpad.Panc. HG – wchodzi ze wschodniej krawędzi planszy, na północ od pola 2301 (włącznie).
2 DSpad.Gren.Panc. HG – wchodzi ze wschodniej krawędzi planszy, na południe od pola 3301 (włącznie).
3 FR, II/1 FAR – wchodzą do walki z dowolnego pola zachodniej krawędzi mapy.

9 DPanc. SS

	PS	PR	ZO
I/9	15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	13	
II/9	14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	12	
I/19	8 7 6 5 4 3 2 1	10	
II/19	8 7 6 5 4 3 2 1	10	
III/19	8 7 6 5 4 3 2 1	10	
I/20	8 7 6 5 4 3 2 1	10	
II/20	8 7 6 5 4 3 2 1	10	
III/20	8 7 6 5 4 3 2 1	10	
Sap.	4 3 2 1	8	
9 Rozp.	6 5 4 3 2 1	22	
p-panc.	7 6 5 4 3 2 1	10	
1/I/9AR	5 4 3 2 1	8	5
2/I/9AR	5 4 3 2 1	5	5
1/II/9AR	5 4 3 2 1	8	5
2/II/9AR	5 4 3 2 1	5	5
1/III/9AR	7 6 5 4 3 2 1	8	7
Sztab	4 3 2 1	10	
p-lot.	3 2 1	10	

UWAGA: Na początku rozgrywki gracz dowodzący stroną niemiecką ma do dyspozycji jedno lotnisko. Co na nim stacjonuje – musi o tym zadecydować sam, jeszcze przed grą (należy to zapisać w tabeli lotnisk). TABELA ETAPÓW I FAZ znajduje się w numerze 4 MiM.

LOTNISKO ZUTPEN					
TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

LOTNISKO BULFSDORF					
TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

LOTNISKO SKIDRA					
TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

Utracone punkty siły należy odpisywać sobie w tabelach.

1 DSpad.	PS							PR	ZO
I/1 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/1 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/1 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
I/3 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/3 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/3 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
I/4 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/4 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/4 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
I/1 FAR					3	2	1	5	4
II/1 FAR					3	2	1	5	4
III/1 FAR					3	2	1	5	4
Sap.					3	2	1	5	
1 p-panc.						2	1	5	1
2 p-panc.						2	1	5	1
zbV				4	3	2	1	10	
Sztab					3	2	1	6	

1 DP	PS						PR	ZO
I/1		5	4	3	2	1	5	
II/1		5	4	3	2	1	5	
III/1		5	4	3	2	1	5	
I/22		5	4	3	2	1	5	
II/22		5	4	3	2	1	5	
III/22		5	4	3	2	1	5	
I/43		5	4	3	2	1	5	
II/43		5	4	3	2	1	5	
III/43		5	4	3	2	1	5	
1 Rozp.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
1 p-panc					2	1	8	1
I/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
II/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
III/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
IV/1 AR	6	5	4	3	2	1	5	6
Sztab				3	2	1	10	

Alianci

Wprowadzanie posiłków:

16 SBPanc – wchodzi do gry z północnej krawędzi planszy na wschód od pola 1104.

Jednostki II KA (pol) – wchodzą do walki desantem morskim lub transportem lotniczym.

Jednostki korpuśne I KA (kan) – wchodzą do gry jak 16 SBPanc.

1 DP (kan) – wchodzi do walki jak 16 SBPanc.

5 DPanc – wchodzi ze wschodniej krawędzi planszy na północ od pola 2301

1 DPow-Des – wchodzi do walki 23.06 w 3 etapie desantem powietrznym lub transportem lotniczym na lotniska, ale w ilości nie większej niż 5 żetonów na etap.



II KA (pol.)

Jednostki polskiego II KA, które nie znajdują się na planszy na początku gry można wprowadzać do walki w dowolnym momencie barkami na plażę lub do portów (jeżeli się je posiada). Przypominamy, że każda barka może przewozić w ciągu jednego etapu jednostki o sile nie większej niż 24 ps.

Przypominamy, iż bardzo istotną rolę w scenariuszu III odgrywa pogoda. Etap drugi 15 czerwca – pogoda dobra.

5 KDP (pol.)	PS						PR	ZO
13/4		5	4	3	2	1	5	
14/4		5	4	3	2	1	5	
15/4		5	4	3	2	1	5	
16/6		5	4	3	2	1	5	
17/6		5	4	3	2	1	5	
18/6		5	4	3	2	1	5	
5 ckm	6	5	4	3	2	1	5	
15 puł.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
Sztab				3	2	1	10	
I/4 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/4 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/5 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/5 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/6 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/6 pal		5	4	3	2	1	5	5
5 p-panc					2	1	8	1

3 DSK (pol.)	PS						PR	ZO
1/1		5	4	3	2	1	5	
2/1		5	4	3	2	1	5	
3/1		5	4	3	2	1	5	
4/2		5	4	3	2	1	5	
5/2		5	4	3	2	1	5	
6/2		5	4	3	2	1	5	
3 ckm	6	5	4	3	2	1	5	
12 puł.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
Sztab				3	2	1	10	
I/1 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/1 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/2 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/2 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/3 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/3 pal		5	4	3	2	1	5	5
3 p-panc					2	1	8	1

Jednostki II KA (pol.)

	PS							PR	ZO
I Commando (pol.)				4	3	2	1	10	
puł. Karp.			5	4	3	2	1	22	
7 p-panc.				4	3	2	1	10	1
7 p-lot.						2	1	8	
8 p-lot.						2	1	8	
Sap.				4	3	2	1	8	
Sztab				4	3	2	1	10	
Grupa artylerii II KA									
I/10 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
II/10 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
I/11 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
II/11 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
I/9 pal.			5	4	3	2	1	5	5
II/9 pal.			5	4	3	2	1	5	5
I/7 pak.			5	4	3	2	1	5	5
II/7 pak.			5	4	3	2	1	5	5

16 SBPanc.(pol.)

	PS										PR
3 p.panc	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
5 p.panc	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
14 puł	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
16 p.drag.				7	6	5	4	3	2	1	10
Sztab								3	2	1	10

2 BPanc.(pol.)

	PS										PR
4/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
6/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
1 puł/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
Sztab								3	2	1	10

Na plażach mogą desantować się wyłącznie jednostki piechoty, rozpoznawcze, saperzy, sztaby, ckm.
Z plaż mogą być ewakuowane wyłącznie jednostki piechoty, saperów, sztaby i ckm.

LOTNISKO BULFSDORF

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

LOTNISKO SKIDRA

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

LOTNISKO ZUTPEN

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

I KA (kan.)

Jednostki I KA (kan.)

	PS							PR	ZO
II Commando				4	3	2	1	10	
25 Rozp.			5	4	3	2	1	22	
I/11			5	4	3	2	1	5	5
II/11			5	4	3	2	1	5	5
I/1 paś	7	6	5	4	3	2	1	8	7
II/1 paś	7	6	5	4	3	2	1	8	7
I/2 paś	7	6	5	4	3	2	1	8	7
II/2 paś	7	6	5	4	3	2	1	8	7
I/5 paś	7	6	5	4	3	2	1	8	7
II/5 paś	7	6	5	4	3	2	1	8	7
Sap.				4	3	2	1	8	
7 p-panc			5	4	3	2	1	12	
Sztab				4	3	2	1	10	

1DP (kan.)

	PS					PR	ZO
1 Rozp.		4	3	2	1	22	
RCR/1	5	4	3	2	1	5	
HPER/1	5	4	3	2	1	5	
48HC/1	5	4	3	2	1	5	
PPCLI/2	5	4	3	2	1	5	
SHC/2	5	4	3	2	1	5	
LER/2	5	4	3	2	1	5	
R22R/3	5	4	3	2	1	5	
WNSR/3	5	4	3	2	1	5	
RCR/3	5	4	3	2	1	5	
Sap.	5	4	3	2	1	8	
I/1	5	4	3	2	1	5	5
II/1	5	4	3	2	1	5	5
I/2	5	4	3	2	1	5	5
II/2	5	4	3	2	1	5	5
I/3	5	4	3	2	1	5	5
II/3	5	4	3	2	1	5	5
1p-panc.				2	1	8	
2p-lot.				2	1	8	
sztab			3	2	1	10	

1 BPanc.(kan.)

	PS										PR
11/1BPanc.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
12/1BPanc.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
14/1BPanc.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
Sztab								3	2	1	10

Utracone punkty siły należy odpisywać sobie w tabelach.

5 DPanc. (kan.)

	PS										PR	ZO
2/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
5/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
9/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
PR/11						5	4	3	2	1	10	
CBH/11						5	4	3	2	1	10	
IRC/11						5	4	3	2	1	10	
4PLDG/12						5	4	3	2	1	10	
LRSR/12						5	4	3	2	1	10	
WR/12						5	4	3	2	1	10	
11 PLF									2	1	10	
12 PLF									2	1	10	
I/8						5	4	3	2	1	8	5
II/8						5	4	3	2	1	8	5
I/17						5	4	3	2	1	5	5
II/17						5	4	3	2	1	5	5
3 Rozp.							4	3	2	1	22	
4 p-panc.								3	2	1	8	
5 p-lot..									2	1	8	
Sap.							4	3	2	1	10	
sztab								3	2	1	10	

1DPow-Des.(bryt.)

	PS							PR	ZO
I/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
10/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
11/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
156/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
Border/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
KOSB/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
2SS/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
1 b pil.			5	4	3	2	1	5	
2 b pil.			5	4	3	2	1	5	
21k spad.						2	1	5	
9 k sap.						2	1	5	
Rozp./1						2	1	22	
Sap./1						2	1	5	
Sap./4						2	1	5	
Sztab						2	1	8	
1 p-panc.						2	1	8	
2 p-panc.						2	1	8	
1 b lek.						2	1	5	3
2 b lek.						2	1	5	3
3 b lek.						2	1	5	3
I dal					3	2	1	5	4
II dal					3	2	1	5	4

LISTY

Czy listy do klanu strategów należy kierować do redakcji czy do Wojtka Zalewskiego? – *Dariusz Ślusarczyk*
– Najlepszym rozwiązaniem będzie przysyłanie listów bezpośrednio do Wojtka na adres Warszawa 02-785 ul.Puszczyka 8/31. Jeżeli jednak napiszecie na adres redakcji, to nie ma najmniejszego problemu, list i tak dotrze do adresata.

Czy w najbliższym czasie KMGS będzie miał samodzielną gazetę? – *D.Ś.*
– Chcielibyśmy mieć własną gazetę, ale wiąże się to z ogromnymi kosztami. Możecie być pewni, że wcześniej niż później zaistnieje samodzielne pismo strategów, na razie jednak pozostaje nam toczenie bojów z czarownikami o każdą stronę.

Lista gier strategicznych, które ukazały się w Polsce
Wojny napoleońskie, Kreta, Bzura, Tanenberg, Grunwald, Wiedeń, Ardeny, Arnhem,

Czy siła jednostek zmotoryzowanych, które nie stoją w mieście, a je atakują, jest także zmniejszana?
Nie, nie jest.

Czy artyleria p-panc. może strzelać dalej, niż na sąsiednie pola? – *Marcin Gwoździkowski*
– Oczywiście, że może, ale to musi być opisane przez nas na kartce jednostek w zadaniach, lub w tabeli jednostek w scenariuszach.

Czy promy będą przydzielane w zadaniach, czy zakładamy, że możemy ich użyć zawsze? – *M.G.*
– Promy będą przydzielane.

Czy artyleria samobieżna, która się przemieszczała i walczyła w nawale artyleryjskiej może wspierać obronę własnej jednostki w fazie walki przeciwnika?
Tak, ale połową posiadanych punktów siły.

Czy mógłby Pan bliżej wyjaśnić, jak wypełniać druki zadań? – *M.G.*
– Od poprzedniego numeru drukujemy nową tabelę, odpowiadającą Waszym licznym postulatom, a także komplikacji przepisów. W drugiej kolumnie wpisujemy numer pola, z którego rozpoczynamy ruch (najlepiej wypełnić ją na początku dla wszystkich jednostek). W trzeciej kolumnie wpisujemy kolejność poruszania się jednostek. W czwartej kolumnie wpisujemy numer pola, z którego oddział atakuje w fazie ruchu (walka w marszu, walka przez zaskoczenie, walka ogniowa). W piątej kolumnie wpisujemy pole, z którego atakujemy w fazie walki. W szóstej kolumnie wpisujemy numer pola, które zamierzamy zająć po ewentualnym pościgu.
– Oczywiście wiem, że Wespe to Wespe a nie Hespe, ale nie był to błąd strategów.

Czy w skład GWA wchodzą dwa MWA, czy też GWA jest jedną z dwóch grup wchodzących w skład jednego żetonu morskiego? – *Kamil Kunicki*
– Każdy żeton Morskiego Wsparcia Artyleryjskiego posiada dwie niezależne grupy okrętów.

Czy jeżeli artyleria polowa ma 5 ps w walce niebezpośredniej, to walczy w starciu bezpośrednim 1 ps, zaś przy ostrzale 4 ps? – *M.K.*
Nie, artyleria przy ostrzale walczy tyloma punktami, ile posiada, zaś w walce bezpośredniej walczy 1 ps.

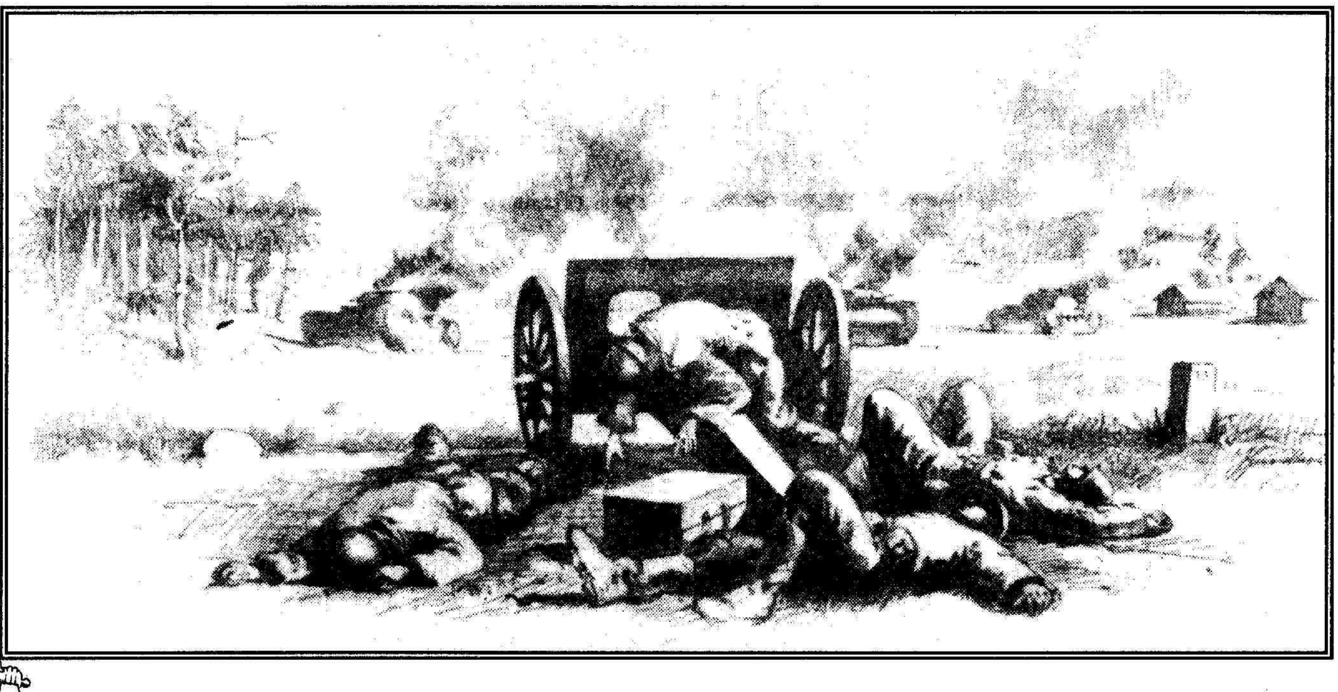
Pytacie wielokrotnie dlaczego na kartach jednostek są inne parametry, niż w przepisach.
Odpowiedź jest bardzo prosta, nie wszystkie typy jednostek są standardowe, np.: 506 b.panc. raz ma 15 ps (koniec 1944 r.), lub 21 ps (czerwiec 1944 r.)

Jeżeli na jednym polu stoją sztab i artyleria, to czy podczas ruchu można zniszczyć te oddziały wjeżdżając na to pole własnymi nieartyleryjskimi jednostkami? – *Sebastian Jarek*
– Nie, nie można, w fazie ruchu można w ten sposób zniszczyć tylko sztaby. Artyleria natomiast, mimo iż nie posiada stref kontroli, to walczy samodzielnie 1 ps, zaś stojąc z inną jednostką nieartyleryjską, walczy siłą np. 5 ps.

Czy Morskie Wsparcie Artyleryjskie może brać udział w fazie walki jeżeli uczestniczyło w nawale? – *Janusz Bielewicz*
– Może, ale tylko połową posiadanych punktów siły.
– W scenariuszu II, po zauważeniu alianckiego desantu wojska niemieckie mogą wejść do gry z dowolnego pola (przylegającego do krawędzi mapy), za wkroczenie na to pole wydaje się 1 pr.
– W sytuacji gdy ogień Morskiego Wsparcia Artyleryjskiego zostanie zniesiony i pociski spadną na jednostkę inną niż planowaliśmy, to siłę punktów MWA dolicza się na korzyść tego, który daną jednostkę będzie atakował. W sytuacji, gdy okaże się, że nikt tego oddziału nie zaatakuje, uznać należy tą walkę za samodzielny ostrzał artyleryjski.

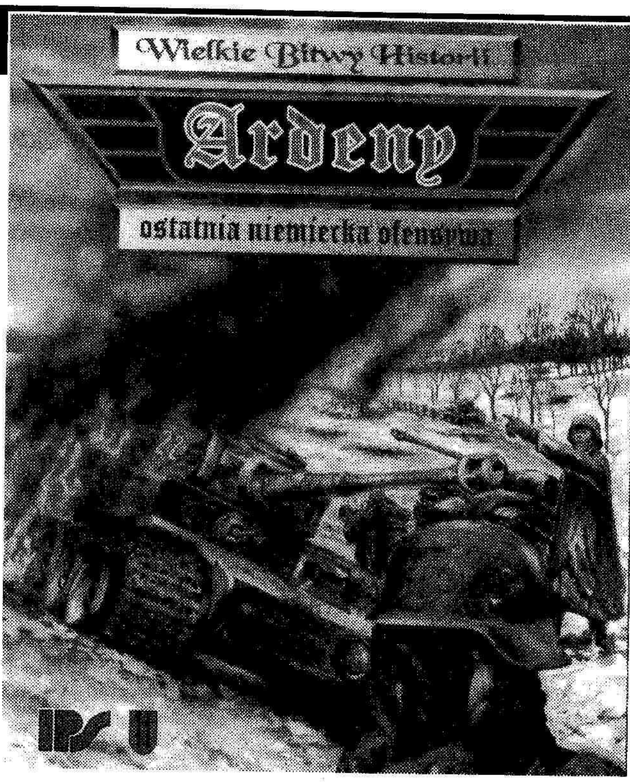
Czy efekty bombardowań lotniczych są opcjonalne, czy równoczesne? – *Piotr Michalik*
– Są oczywiście opcjonalne, gracz bombardujący decyduje czy chce zaatakować cel czy wojska.

Czy w scenariuszu I występują bazy zaopatrzenia? – *P.M.*
– Nie, nie występują
– Posiłki dla Aliantów można oczywiście wysadzać na plażach, ale dotyczy to jedynie jednostek piechoty, saperów, oddziałów rozpoznawczych (czyli ogólnie mówiąc „lekkich").
– Oczywiście że można używać GWA w scenariuszu I (i to jak najczęściej)
– Barkami desantowymi nie można wpływać w koryta rzek.
– Jednostki zmotoryzowane mogą poruszać się drogami po każdym terenie. Nie mogą jednak wycofać się na teren dla nich niedostępny jeżeli na drodze zostaną zaatakowane.



OKO STRATEGA

Ardeny 1944 – Ostatnia ofensywa



Ardeny są symulacją działań wojennych mających miejsce na froncie zachodnim w grudniu 1944 roku. Program przeznaczony jest dla jednej lub dwóch osób, a wydawcą jest firma Sword. Dystrybucją zajmuje się firma IPS.

Forma: Autorzy gry postarali się o dość ciekawe wprowadzenie w przebieg działań wojennych w Europie w 1944 roku. Skanowane zdjęcia i mapy uzupełniają komentarz historyczny przedstawiający okoliczności, w jakich doszło do bitwy. Po obejrzeniu tak efektownego wstępu możemy poczuć się nieco zawiedzeni poziomem graficznym samej gry. Mapa ukazana w kolorach nie pasujących do warunków, jakie panowały w miejscu toczonej bitwy (wydaje się jakby rozgrywka toczyła się w nocy), stosunkowo uboga grafika (mała ilość kombinacji pól), to wady omawianej gry. Na szczęście nie są one istotne dla samej rozgrywki, a ta jest wcale a wcale interesująca. Zasadniczym plusem gry jest funkcja niejawności jednostek (tzn. przeciwnicy nie wiedzą jakie jednostki wroga znajdują się przed ich wojskami – nie znają typów tych oddziałów), dzięki której gra jest bardzo ciekawa od początku do końca. O tym, z jakim oddziałem przeciwnika będziemy walczyć, dowiadujemy się dopiero wtedy, gdy dochodzi do bezpośredniego spotkania wrogich oddziałów. Co do mapy – można by zwrócić uwagę autorom na fakt, że zajmuje ona jedynie połowę monitora. Resztę miejsca zajmuje raport z pola walki, logo gry itp.

O ile forma gry jako takiej, tzn. grafika i dźwięk mogą budzić pewne zastrzeżenia, które zresztą można w dużym stopniu zrzucić na karb niewielkiego doświadczenia autorów (jest to ich pierwsza wojenna gra komputerowa), o tyle opracowanie systemu walki jest wg mnie bez zarzutu.

Treść: Choć gra rozgrywana jest na szczeblu dywizyjnym, to po uaktywnieniu danej jednostki można ją podzielić na regimenty lub brygady i o każdym takim oddziale uzyskać dokładną informację, np.: ilość żołnierzy (co do jednego), wyszkolenia danej jednostki, ilości dział, czołgów, morale, efektywności bojowej, poziomu zaopatrzenia itp. Autorom udało się dość wiernie oddać realia ruchu jednostek – kolumny marszowe, jednostki rozwinięte, rozkazy marszu do odległych celów. Ze względu na specyfikę terenu (góry) ruch jednostek zmotoryzowanych możliwy jest praktycznie jedynie po drogach, dzięki czemu najważniejszym problemem dla Niemców w pierwszych etapach gry są korki na skrzyżowaniach. Całości dopełnia lotnictwo pojawiające się ósmego dnia, które może stanowić poważne zagrożenie dla maszerujących wojsk. Lotnictwo może też okazać się ostatnią deską ratunku dla jednostek okrążonych.

Gra rozgrywana jest w fazach ośmiogodzinnych (dwóch dziennych i jednej nocnej), które w zasadzie nie różnią się niczym, choćby możliwościami działania lotnictwa.

Bardzo pozytywnym elementem jest przeprowadzana po każdej fazie walki statystyka bojów, z której można odczytać wszelkie dane dotyczące strat, zarówno własnych jak i przeciwnika. Gra kończy się po upływie fazy nocnej 31 grudnia. Komputer zlicza punkty zwycięstwa dla obu stron i w zależności od położenia jednostek niemieckich przewiduje dalsze wydarzenia na froncie zachodnim. O tym co stanie się, gdy jednostki niemieckie znajdą się po zakończeniu gry na zachodnim brzegu Mozy przekonacie się sami rozgrywając samemu tą grę.

Uwaga: Gra przeznaczona jest na komputer klasy IBM PC (XT, AT 286, ...) z minimum 640 kB pamięci. 1 MB wolnego miejsca na twardym dysku. Karta graficzna Herkules, EGA, VGA. W przygotowaniu wersja na Amigę.

cena 390 000 zł

Marcin Nietrzebka

Ardeny – ostatnia ofensywa	
Forma	3
Realia	5
Ogólnie	4

LISTY

Czy warunkiem przeprowadzenia desantu powietrznego jest posiadanie lotnictwa transportowego? – *Wiesław Koper*

– Nie, nie jest to warunkiem. Lotnictwo transportowe w naszej grze służy do przewożenia innych typów jednostek (w tym również spadochroniarzy) z jednego lotniska na drugie. Można w ten sposób przewozić piechotę, motocykle, saperów.

Czy ciężkie czołgi TYGRYS mogą niszczyć obszary leśne i miasta?

Oczywiście że nie mogą. Wyobraźmy sobie sytuację, że batalion Tygrysów usiłuje zniszczyć obszar lasu o powierzchni 2 x 2 km. Nie spotkałem się z takim przypadkiem w historii.

Dlaczego niemiecka 1 DSpadochronowa nie posiada oddziału rozpoznawczego? – *W.K.*

To pytanie powinno zostać skierowane do Adolfa i jego kolegów. Otóż w strukturze niemieckich jednostek spadochronowych nie występują organiczne jednostki rozpoznawcze, aczkolwiek można bylo dzukać się przykładu użycia motocyklistów przewiezionych szybowcami podczas walk na Krecie.

Czy możliwe jest, aby Niemcy posiadali U-booty? – *W.K.*

Ta konkretna gra jest grą lądową z niewielkim udziałem jednostek morskich, tak więc wprowadzenie jeszcze U-bootów w pasie przybrzeżnym (2 do 8 km) byłoby przesadą. Wprowadzimy za niemieckie jednostki ścigaczy, które doskonale nadają się do walki z nieprzyjacielskim desantem. Myślę, że przyjdzie i czas na wydanie dobrej bitwy morskiej. Osobiście muszę przyznać, że planowana przez nas gra będzie zupełną rewolucją w systemie gier wojennych.

Dlaczego 9DPanc.SS nie posiada czołgów „Tygrys"? – *W.K.*

Gdyż nie posiadała organicznego batalionu czołgów ciężkich, a wyjątkowo przydzielano do niej te jednostki przy specjalnych zadaniach.

Czy będą Nebelwerfery?

– Oczywiście, że będą.

Poszukuję chętnych do rozgrywania gier strategicznych i fabularnych.

Paweł Radecki, 85-105 Świdnica, ul. Jasińskiego 6/7, tel. 52-52-35

Uprzejmie proszę **Pana Szymona Jóźwiaka** o kontakt listowny z podaniem kontaktowego numeru telefonu, lub zapraszam od razu do redakcji. Sprawa przez Pana przedstawiona jest interesująca, a w liście nie da się przedstawić całej problematyki w sposób zwięzły.

Uprzejmie proszę o ponowny kontakt **Pana Jarosława Kobyłkę** z Głogowa.

KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

LISTA NAJLEPSZYCH WYNIKÓW OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ GRACZY W ZADANIACH 5-14

76,79	Michał Młodzik	91-498 Łódź	ul.Wiankowa 11/13
69,05	Tomasz Wójcik	86-200 Rawa Maz.	ul.Zamkowa Wola 41
65,49	Piotr Piekut	80-332 Gdańsk-Oliwa	ul.Piastowska 8/3
62,10	Rafał Zmorka	21-040 Świdnik	ul.Kalinowa 11/54
61,16	Tomasz Pyznar	Rzeszów	ul.Mikołajczyka 11/1
60.68	Marcin Gwoździkowski	31-861 Kraków	oś.Niepodległości 8/82
59,39	Marcin Zakrzewski	05-520 Konstancin-Jeź.	ul.Jaworskiego 21e/2
57,61	Sielewicz		
53,42	Radek Kowalewski	02-495 Warszawa	ul.Warszawska 31/18
52,92	Piotr Górny	01-108 Warszawa	ul.Olbrachta 19a/87
51,09	Kamil Kunicki	99-100 Łęczyca	ul.Zachodnia 7/33
49,89	Jan Motyczyński	87-100 Toruń	ul.Irysowa 2
49,15	Kamil Sommerfeld	66-460 Witnica	ul.Traugutta 5a/10
48,38	Paweł Szymański	26-803 Promna	Promna 92
48,19	Mirosław Laskowski	70-136 Szczecin	ul.9-go Maja 9s/5
48,71	Maciej Matuszewski	80-462 Gdańsk	ul.Meissnera 12c/2
47,59	Jarosław Mika	41-506 Chorzów	ul.Przyjemna 22
47,44	Arkadiusz Czaplicki	32-300 Olkusz	ul.Batalionów Chłopskich 5/42
44,73	Przemysław Gołębiewski	04-083 Warszawa	ul.Igańska 28/79
44,23	Jacek Skoczyński	43-200 Pszczyna	ul.H Bednorza 9/6
43,28	Dariusz Wojtowicz	72-600 Świnoujście	ul.Wyspiańskiego 45/67
42,95	Przemysław Chumański	85-467 Bydgoszcz	ul.Burzowa 34
41,35	Janusz Bielewicz	88-300 Mogilno	ul.Mickiewicza 11/1
38,58	Jakub Lisowski	48-300 Nysa	ul.Jagielońska 31/5
38.00	Sebastian Jarek	43-100 Tychy	ul.Edukacji 20/10
37,33	Jacek Skoczyński	43-200 Pszczyna	ul.H Bednorza 9/6
37,24	Wiesław Koper	98-400 Wieruszów	ul.Fabryczna 1/38
36,87	Rafał Przondo	73-110 Stargard Szczec.	ul.Lechicka 30/3
35,48	Robert Smach	03-735 Warszawa	ul.Ząbkowska 50/14
36,32	Przemysław Gołębiewski	04-083 Warszawa	ul.Igańska 28/79
36,00	Keszek		
34,47	Michał Maksim	87-700 Aleksandrów Kuj.	ul.Ogrodowa 21
30,47	Przemysław Pawłowski	61-377 Poznań	os.Armii Krajowej 51/9
30,44	Aleksander Dreczka	98-300 Wieluń	os.Stare Sady 6/8
29.74	Michał Lenz	76-200 Słupsk	ul.Wesołowskiego 4
29,47	Piotr Siemienowicz	91-855 Łódź	ul.Sukiennicza 9/24
29,14	Paweł Dobroczek	03-984 Warszawa	ul.gen.T.Bora-Komorowskiego 6/70
28,49	Marcin Szost	09-400 Płock	ul.12/1 m 55
27,56	Adam Skoczyński	43-200 Pszczyna	ul.H.Bednorza 9/6
26,92	Michał Kuligowski	95-100 Zgierz	ul.Gałczyńskiego 27a Bl.32/76
26,75	Antoni Heba	01-678 Warszawa	ul.Stachury 3
26,21	Arkadiusz Duda	Gdańsk-Niedźwiednik	ul.Niedźwiednik 32 B
25,02	Marcin Piernicki	81-198 Kosakowo	Dębogórze 26a
23,16	Leszek A.Konopka	37-450 Stalowa Wola	ul.Wojska Polskiego 8/13
12,00	Bartek Bieszczad	51-163 Wrocław	ul.Kromera 3/9
11,00	Marcin Horała	81-046 Gdynia	ul.Chylońska 95-109/97

Rozwiązanie zadania nr 7

Rzuty jedną kostką: 1, 2, 5, 3, 2, 6, 3, 6, 4, 1
Rzuty dwiema kostkami: 7, 9, 6, 10, 6, 11, 5, 3, 8, 8

Kluczem do zadania było odpowiednie użycie desantu spadochronowego. Istniały dwa alternatywne warianty postępowania:

– Rezygnując z desantu powietrznego zyskiwaliśmy od razu 15 pkt „za darmo", ale ryzykowaliśmy osłabienie impetu natarcia pozostałych jednostek (tak zrobił Robert Smach z Warszawy).

– Drugim równie korzystnym rozwiązaniem było zrzucenie desantu bezpośrednio na jednostki niemieckie broniące newralgicznych punktów obrony (3190, 3206) Wprawdzie desantujące jednostki ponosiły dotkliwe straty (desant w mieście), lecz mogły z dużym prawdopodobieństwem opanować te kluczowe pozycje jeszcze przed fazą ruchu własnych wojsk. Takie rozwiązanie pozwalało na użycie sił głównych na innym odcinku działań. W zadaniu istotnym elementem było zneutralizowanie nieprzyjacielskiej artylerii. Korzystne były tu ataki z marszu, bądź też wiązanie artylerii przeciwnika walką bezpośrednią przez oddziały drugorzutowe. Przy forsowaniu pozycji ryglowej (pole 3190) niezłym pomysłem było użycie jednostek p-panc. mocno osłabiających obronę zmotoryzowanego oddziału rozpoznawczego nieprzyjaciela.

Najczęściej pojawiającym się błędem było nadmierne rozproszenie własnych jednostek. Próbowaliście atakować wszystkie wrogie jednostki zapominając o głównym celu ataku. Dlatego też przed rozwiązywaniem każdego z zadań dobrze jest oszacować sumę punktów, jaką spodziewamy się uzyskać, a wtedy pójdzie nam znacznie łatwiej.

Rozwiązanie zadania nr 8

Rzuty jedną kością : 2, 3, 3, 5, 1, 2, 2, 6, 3, 2
Rzut dwiema kośćmi :7, 8, 8, 4, 4, 6, 9, 11, 8, 7

Kluczem do rozwiązania zadania było jak najszybsze wyeliminowanie sztabu1 DSpad. Po pierwsze sztab nie wpływałby już na walkę podległych mu oddziałów, po przez modyfikator, a po drugie oddziały niemieckie zostałyby trwale oddzielone od sztabu (za tak przeprowadzoną operację otrzymalibyście od razu 9 pkt). Poważnym atutem strony alianckiej były Grupy wsparcia artyleryjskiego (cztery). W praktyce nawała morska przeprowadzona przez jedną GWA powodowała ubytek 4 ps atakowanej jednostki. Jednak nie wszyscy spośród Was potrafili właściwie wykorzystać ten atut. Wielu zapomniało o przepisie zezwalającym na wykonanie nawały na jedno pole tylko jeden raz w ciągu jednego etapu. Optymalnym rozwiązaniem było wykonanie nawały na oddziały broniące mostów, a więc 2p-panc. i saperów (dzięki takiemu zagraniu jeszcze przed rozpoczęciem własnego ruchu mieliśmy oczyszczoną z nieprzyjaciela drogę, które mieliśmy kontrolować. Pozwalało to w konsekwencji skupić cały wysiłek na opanowywaniu pozycji Homburg.

Takie rozwiązanie nadesłał m.in. Radosław Kowalewski z Warszawy. Podobnie jak w zadaniu nr 7 wielu z Was rozprasza swoje siły uderzeniowe na wielu kierunkach, nie osiągając na żadnym z nich zadowalającego rezultatu. Sprawdziła się po raz kolejny stara lecz ciągle aktualna zasada Napoleona, że jedynie koncentracja sił na jednym kierunku prowadzi do zwycięstwa

Życzymy powodzenia w rozwiązywaniu kolejnych zadań

Marcin Nietrzebka, Wojciech Zalewski